ROBOT

RIVISTA DI FANTASCIENZA
ANNO 1 – N. 1 – APRILE 1976

SOMMARIO

NARRATIVA

RUBRICHE

Rivista di fantascienza diretta da Vittorio Curtoni Esce il 25 di ogni mese

Hanno collaborato a questo numero: Giuseppe Caimmi e Piergiorgio Nicolazzini, Mario de Luigi, Patrice Duvic, Franco Fossati, Giuseppe Lippi, Eddy Masuzzi, Giovanni Mongini, Peter Weston.

perché è nato ROBOT

È strano, a volte, il destino delle cose, specie in un lavoro come il mio. Da anni, da quando cioè ho iniziato ad occuparmi, in una forma o nell'altra, di fantascienza, sognavo di poter fare una rivista come questa che avete tra le mani. Nell'ottobre dello scorso anno ho cominciato a parlarne con l'editore, e dopo diverse discussioni chiarificatrici il progetto si è messo in moto. Verso dicembre/gennaio la struttura della rivista era completa, i collaboratori scelti, il materiale narrativo già acquistato: ci mancava solo il titolo della rivista.

Abbiamo pensato per mesi, realmente, a questo benedetto titolo; sono saltate fuori alcune proposte da persone diverse, ma nessuna era soddisfacente. Si trattava di catturare un'immagine, un'idea, e tradurla in qualcosa d'immediatamente comprensibile: il che magari potrà sembrare facile a prima vista, ma non lo è affatto.

Poi, una sera, passa in redazione Alberto Cesare Ambesi, nostro dotto collaboratore nel campo dell'esoterismo (scrive regolarmente su «GLI ARCANI» e «ESP»), e mi chiede come va la rivista di fantascienza. Gli rispondo che le cose sono perfettamente a posto ma non abbiamo ancora trovato il titolo. Stranamente, pochi minuti più tardi è lui a proporre ROBOT, e nei giorni seguenti rimastichiamo tutti l'idea, cominciamo a visualizzare la testata, ad immaginarla. Parliamo con un po' di gente, abbiamo un colloquio col distributore; ed eccoci qui, col titolo proposto da Ambesi, al quale vanno i miei primi ringraziamenti. Non senza una punta d'ironia (per le cose, per il destino, chiamatelo come volete), visto che Ambesi si interessa assai poco di *science-fiction* e un *trust* di potenti cervelli fantascientifici come il nostro non è riuscito a cavare un ragno dal buco.

Ad ogni modo, come si dice, tutto è bene quel che finisce bene. Abbiamo il titolo, abbiamo la rivista, e io sono molto felice di potervela oggi presentare nella sua forma definitiva, che in sostanza è quella che ho sempre immaginato.

Credo che a tutti i lettori saranno subito evidenti I motivi di novità, le idee diverse che la nostra Iniziativa propone. Se abbiamo voluto che ROBOT fosse così, con un'ampia sezione di saggistica e informazione a fianco della narrativa, è perché crediamo che sia giunto il momento di proporre al pubblico italiano la vera formula della rivista. Confezionare ogni mese un fascicolo che sia solo la traduzione di un romanzo o di

un'antologia, anche tenendo un buon livello qualitativo, non è poi molto difficile; ma così si perde una notevole fetta delle capacità d'informazione che la fantascienza implica.

Così, dopo i racconti (o romanzi brevi) che di numero in numero apriranno il fascicolo, troverete sempre quaranta/quarantacinque pagine dedicate ad articoli, rubriche, segnalazioni, a tutto ciò, insomma, che concerne il campo della fantascienza. Se avete già dato un'occhiata al sommario, avrete visto l'ampio arco di argomenti che la nostra rivista copre: dal ritratto dell'autore (dedicato, di volta in volta, allo scrittore principale del numero) al panorama internazionale di notizie, dalla saggistica pura (la rubrica «Opinioni», che si apre con un coraggioso e informatissimo intervento di Giuseppe Lippi) all'articolo divulgativo (la serie di Peter Weston sui «Temi classici della sf»), dal cinema al libri, dall'intervista (che comparirà regolarmente, spazio permettendo, ogni volta e per cui abbiamo in serbo notevoli sorprese) ai fumetti ad altre cose ancora. Più di così, credo, non si poteva fare. Ovviamente resta sempre aperta la possibilità di aumentare il numero di pagine, dando più spazio sia alla narrativa che alla saggistica, se i nostri lettori sono pronti a sopportare di buon animo il lieve sacrificio economico che la cosa comporterebbe.

Manca, naturalmente, una parte di fondamentale importanza, che speriamo possa prendere il via col secondo/terzo numero: la posta dei lettori, essenziale per la crescita e lo sviluppo di un dialogo continuativo all'interno della nostra dinamica. A questo punto, per dare vita alla rubrica della corrispondenza, dovete intervenire voi, farvi vivi, proporre temi, interrogativi, magari regalarci anche qualche insulto, se vi sembrerà il caso: comunque sia, siamo a vostra disposizione.

Al di là di questo, sarà bene chiarire subito che il contributo dei lettori c'interessa anche a livello professionale; il che significa che siamo dispostissimi a prendere in considerazione racconti, articoli, proposte di collaborazione in genere, e ad accettarle senza nessun pregiudizio, posto, come unico requisito indispensabile, il buon livello qualitativo dei lavori. Le mie passate esperienze mi hanno sempre più convinto che il pubblico può dare un apporto fondamentale alla vita di una rivista, e che anche uno scrittore o un artista ignoto può tranquillamente essere all'altezza dei nomi più famosi. Abbiamo anche in animo un progetto che dovrebbe riscuotere grosso successo, un concorso letterario con tanto di premio e pubblicazione... Ne riparleremo con calma.

Una parola a proposito della narrativa. Ho scelto Leiber come autore

principale del primo numero per ragioni, diciamo così, emotive: è uno degli scrittori che ho sempre amato maggiormente, e che anche il pubblico ama. Accanto a Leiber, Damon Knight, un nome forse non troppo famoso da noi, anche perché da diversi anni assente dal mercato italiano; ma credo che il suo *Stranger Station* sia, in assoluto, uno dei migliori esempi di come si possa rinnovare un vecchio tema (l'alieno) con freschezza d'idee e potenza di discorso. Chiudono il fascicolo due racconti brevi di Thomas Disch e Harry Harrison, due ottime variazioni sul filone inesauribile del *fantasy*. Non so, sinceramente a me questi quattro racconti, in modi diversi, piacciono molto; spero che lo stesso valga per voi.

Come mi piace, del resto, il materiale che ho scelto per i prossimi numeri. Abbiamo in serbo molti nomi famosi: Clarke, Sturgeon, Heinlein, Sheckley, Kornbluth, Silverberg, Bester, per citarne solo alcuni. Quello che mi preme sottolineare, comunque, è che tutti i racconti sono stati scelti uno per uno, in ragione del merito intrinseco e non per la fama dell'autore o perché compresi in una certa antologia. Sono sempre convinto che il metodo selettivo resti il migliore, che consenta una libertà d'azione altrimenti irraggiungibile.

E proprio in questa prospettiva abbiamo intenzione di aprirci ad esperimenti nuovi, di proporre quei nomi che in Italia non sono ancora famosi ma che stanno compiendo, ciascuno nella propria direzione, un lavoro egregio. Li troverete poco per volta, affiancati ai loro colleghi più celebri (e anche più anziani, in genere), e avrete modo di giudicare da soli.

Il discorso, poi, si amplia a quelle nazioni (Italia, Francia, Germania, ad esempio) che abitualmente vengono trascurate dagli editori di fantascienza, per motivi che credo sarà opportuno, in futuro, illustrare. Certo come sono che alcuni autori italiani, ad esempio, non abbiano nulla da invidiare per principio agli americani o agli inglesi, io ve li proporrò di tanto in tanto, perché, forse, proprio questa è l'occasione migliore per sfatare miti assurdi. Inizierò col prossimo numero, pubblicando un ottimo racconto di Lino Aldani.

In sostanza, senza troppa modestia e senza troppi atteggiamenti falsamente umili, mi sembra che questa sia la sostanza delle cose. Prima di chiudere, permettetemi però di sottolineare anche la novità dell'impostazione grafica di ROBOT: se non erro, è la prima volta che una rivista di questo formato, nel settore della fantascienza, propone un buon *corpus* illustrativo.

Per finire alcuni ringraziamenti, di rito in un primo numero: a tutti i

collaboratori in generale e in particolare a Caimmi e Nicolazzini, che si sono davvero prodigati in moltissime cose; a Peter Weston per l'appoggio e la fiducia; a Gian Paolo Cossato, del CCSF, per i molti consigli e aiuti pratici; a Lino Aldani e Vittorio Catani, che sono stati miei compagni d'avventura sin dall'inizio; e a Marcella Boneschi, la nostra grafica impaginatrice, che ha profuso in questo lavoro, come il lettore vedrà, tanta passione e tanta creatività.

Vittorio Curtoni

I RACCONTI DI ROBOT

INCUBO A 64 CASELLE, di Fritz Leiber

È possibile che un'accanita squadra di giocatori di scacchi sconfigga la Macchina? Forse, se i programmatori riuscissero ad inserire nei suoi circuiti le più vigliacche, deleterie caratteristiche umane.

UNA STORIA DI LUPI, di Thomas M. Disch

Dove una simpatica amadriade ci racconta le strane vicende accadute ad un giovane uomo-lupo, i suoi tragici problemi familiari e la morale che se ne può trarre.

STAZIONE ALIENI, di Damon Knight

Per conquistare una razza si possono usare l'amore o l'odio, ma quale dei due, in realtà, è migliore? E quanta forza occorre a un terrestre per sopportare il peso di uno straripante affetto alieno?

L'UOMO DELLE CASCATE, di Harry Harrison

Qualcosa scivola giù da un altro universo nel nostro, si abbatte fragorosamente sulla Terra. Per fortuna c'è chi osserva e riferisce, anche se magari, a volte, gli sfugge qualche particolare...

Incubo a 64 caselle
di Fritz Leiber

Silenziosamente, in modo da non scuotere le illusioni di nessuno riguardo le giovani donne ben vestite, Sandra Lea Grayling maledì il giorno in cui aveva persuaso il *Chicago Space Mirror* che durante il primo torneo internazionale dei gran maestri di scacchi cui partecipava un calcolatore elettronico sarebbe stato possibile trovare ispirazione per articoli a sfondo umano.

Ora, non era che mancassero gli esseri umani, era solo l'interesse che faceva difetto. Il grande salone era zeppo di uomini dall'aspetto energico, vestiti di scuro, di cui un numero maledettamente enorme era calvo, portava occhiali, aveva un'aria leggermente disordinata e indefinibilmente trascurata, possedeva lineamenti slavi o scandinavi e parlava lingue straniere.

E blateravano in continuazione. Gli unici che tenevano il becco chiuso erano degli individui che sgambettavano qua e là con l'aria da zombie volonteroso, tipica degli inservienti.

Da per tutto c'erano scacchiere... Grosse scacchiere sui tavoli, ancora più grosse, del tipo a diagramma elettronico, sui muri; piccole scacchiere a pezzi inseribili, tirate fuori di tasca e manipolate rapidamente come parte integrante delle conversazioni di rito; scacchiere pieghevoli ancora più piccole, per cui si usavano minuscoli dischetti magnetizzati per giocare in caduta libera.

C'erano anche dei cartelli che riportavano combinazioni di lettere assai misteriose: FIDE, WBM, USCF, USSF, URSS e UNESCO. Del significato degli ultimi tre Sandra si sentiva discretamente sicura.

I molti orologi, dalle dimensioni di una comune sveglia, avrebbero anche avuto un aspetto familiare se non fosse stato per le bandierine rosse e le rotelle di cui erano costellati i quadranti, e per il fatto di essere tutti in coppia, due orologi per ogni custodia. Che gli orologi stile gemelli siamesi potessero avere un'importanza essenziale in un torneo di scacchi sembrò a Sandra una circostanza decisamente pazzesca.

L'ultimo servizio che le avevano affidato era consistito nell'intervista alla coppia di piloti che avevano volato a bordo del primo satellite circumlunare americano con equipaggio a bordo, e alle altre cinque coppie che non avevano preso parte al volo. Quella sala del torneo, però, sembrava a Sandra ancora più fuori del mondo.

I frammenti di conversazione che riuscì a captare, in un inglese ragionevolmente intelligibile, non furono particolarmente utili. Eccone qualche scampolo:

«Dicono che la Macchina sia stata programmata in modo da giocare esclusivamente col Sistema Barcza e le Difese Indiane... e la Formazione del Drago se qualcuno muove il Pedone di Re».

«Ah! In questo caso...»

«I russi sono arrivati con dieci casse piene di variazioni programmate e durante gli aggiornamenti daranno addosso alla Macchina tutti insieme. Ora, cosa può fare un computer del New Jersey contro quattro campioni russi?»

«Ho sentito dire che i russi sono stati programmati con intensi corsi ipnotici e direttive impartite durante il sonno. Votbinnik ha avuto un collasso nervoso».

«Ma la Macchina non ha neppure vinto un *Hauptturnier* o una gara interuniversaria. Giocherà per la prima volta».

«Sì, ma magari come Capa a San Sebastian o Morphy o Willie Angler a New York. I russi faranno la figura di tanti *potzer».*

«Ha studiato i punteggi dell'incontro tra Base Lunare e Circum-Terra?»

«Non ne valeva la pena. La partita è stata deboluccia. Appena all'altezza dei professionisti».

La più grossa difficoltà di Sandra era che non sapeva assolutamente nulla del gioco degli scacchi, un punto su cui aveva sorvolato mentre conferiva coi capoccioni dello *Space Mirror,* ma che ora cominciava a pesarle. Come sarebbe stato piacevole, sognò, potere uscire subito di lì, trovarsi in un bar tranquillo e prendersi una bella sbronza in modo tipicamente femminile.

«Forse mademoiselle desidera da bere?»

«Ci può scommettere l'anima!» replicò in fretta Sandra, poi guardò, apprensiva, la persona che le aveva letto nel pensiero.

Si trattava di un ometto vivace e di una certa età, che assomigliava a un Peter Lorre un po' assottigliato, e dava la stessa impressione di allegro elfo slavo. Quel che rimaneva dei suoi capelli bianchi era tagliato molto corto e

sembrava una peluria argentea. Il suo *pince-nez* aveva lenti assai spesse, ma, in stridente contrasto con gli uomini lì attorno, così sobriamente vestiti, lui portava un abito grigio perla, quasi esattamente della stessa tinta di quello di Sandra: una circostanza che le diede l'illusione di essere compagni di cospirazione.

«Ehi, un momento», protestò ugualmente Sandra. L'ometto l'aveva presa per il braccio e la stava pilotando verso la più vicina rampa di ampie scale. «Come faceva a sapere che desideravo qualcosa da bere?»

«Ho visto che mademoiselle aveva difficoltà a deglutire,» le rispose lui, senza rallentare l'andatura. «Mi perdoni se ho incollato i miei occhi sulla sua deliziosa gola».

«Immagino che qui non serviranno da bere».

«Ma certo». Stavano già salendo le scale. «Cosa sarebbero gli scacchi senza caffè e senza schnapps?»

«E va bene, faccia strada», disse Sandra. «È lei il dottore».

«Dottore?» L'uomo le rivolse un ampio sorriso. «Sa, mi piace essere chiamato così».

«Allora questo sarà il suo nome fintanto che lo vorrà... Doc».

Frattanto il simpatico ometto l'aveva spinta nel primo gruppo di tavolini, da dove si stava giusto alzando un trio di persone in abito scuro che discuteva animatamente. Come fece schioccare le dita e sibilò qualcosa tra i denti, si materializzò un cameriere in grembiule bianco.

«Per me un caffè nero», disse. «Per mademoiselle, vino del Reno e seltz?»

«Benissimo». Sandra si appoggiò allo schienale. «In confidenza, Doc, avevo effettivamente difficoltà a deglutire... insomma, a mandar giù tutta questa roba».

L'ometto annuì. «Non è lei la prima ad essere disgustata e inorridita dagli scacchi», l'assicurò. «È una maledizione dell'intelletto. È un gioco per svitati... o almeno li fa diventare tali. Ma che cosa può portare una donna giovane e bella, oltre che sana di mente, in questo manicomio a sessantaquattro caselle?»

Sandra gli raccontò brevemente la sua storia e le difficoltà in cui si trovava. Quando furono serviti, Doc aveva assorbito la prima e valutato le seconde.

«Lei ha un gran vantaggio», le disse. «Non sa assolutamente nulla degli scacchi, così potrà scrivere in modo comprensibile per i suoi lettori». Ingollò metà della sua tazzina e fece schioccare le labbra. «In quanto alla

Macchina, lei *saprà,* immagino, che non si tratta di un automa metallico umanoide che cammina sferragliando e stridendo come un vecchio cavaliere medievale nell'armatura, vero?»

«Sì, Doc, ma...» Sandra trovò difficoltà ad esprimere la sua domanda.

«Aspetti». L'ometto sollevò un dito. «Credo di sapere che cosa sta per chiedere. Lei vuole sapere perché la Macchina, sempre che funzioni, non funzioni tanto perfettamente da vincere sempre e rendere impossibile ogni gara. Giusto?»

Sandra fece una smorfia sorridente e annuì. L'abilità di Doc a interpretare quel che le passava per la mente era piacevole quanto la mistura piena di bollicine e leggermente astringente che stava sorseggiando.

L'ometto si tolse il *pince-nez,* si massaggiò il ponte del naso e si rimise gli occhiali.

«Anche se lei avesse un miliardo di calcolatori tutti rapidi quanto la Macchina», disse, «ci metterebbero tutto il tempo che mai ci sarà nell'universo solo per eseguire tutte le possibili partite di scacchi, senza parlare del tempo occorrente per classificare quelle partite nelle tre serie di Bianco vincente, Nero vincente e pari, oltre al tempo in più necessario per rintracciare le catene di mosse-chiave che conducono sempre alla vittoria. Quindi la Macchina non può giocare a scacchi come Dio. Quello che la Macchina può fare è esaminare tutte le probabili linee di gioco per le otto mosse successive, all'incirca, vale a dire quattro mosse per il Bianco e quattro per il Nero, e poi decidere qual è la miglior mossa sulla base dei pezzi avversari da "mangiare", tenendo sempre presente lo scacco matto, stabilendo una forte posizione centrale e così via».

«Sembra il modo in cui gioca a scacchi un uomo», osservò Sandra. «Guardare un po' avanti e cercare di fare un piano. Insomma è come tirare fuori le matte a bridge o preparare un colpo raffinato».

«Esattamente!» Doc le sorrise radioso, in segno di approvazione. «La Macchina è come un uomo, un uomo piuttosto particolare e non esattamente simpatico. Un uomo che si attiene a solidi principi, che è totalmente incapace di un lampo di genio, ma che non commette mai un errore. Vede, sta già trovando uno sfondo umano, perfino nella Macchina».

Sandra annuì. «Un giocatore di scacchi umano, un campione voglio dire, riesce sempre a prevedere otto mosse in una partita?»

«Certo che ci riesce! In situazioni cruciali, diciamo quando c'è una

possibilità di vincere immediatamente intrappolando il re avversario, il giocatore esamina molte più mosse ancora... perfino trenta o quaranta. La macchina è probabilmente programmata per riconoscere situazioni di questo genere e agire in conformità, anche se non possiamo esserne sicuri dalle informazioni comunicate dalla *World Business Machines.* Ma nella maggior parte delle posizioni scacchistiche le possibilità sono quasi illimitate, a tal punto che perfino un campione può prevedere solo alcune mosse e deve contare sul suo giudizio, la sua esperienza e la sua abilità d'artista. Nella Macchina, l'equivalente di queste qualità sono le istruzioni che le sono state inserite prima dell'inizio della partita».

«Vuol dire la programmazione?»

«Esattamente! La programmazione è appunto il punto cruciale del problema del computer scacchistico. Il primo modello pratico fornito da Bernstein e Roberts dell'IBM, nel 1958, che prevede quattro mosse, era programmato in modo da avere una preoccupante tendenza a "mangiare" i pezzi avversari e a ritirare i propri non appena venivano minacciati. Aveva insomma una personalità simile a quella di un certo tipo di giocatore di scacchi, un ottuso escursionista timoroso di correre il minimo rischio di perdere dei pezzi, ma un giocatore che potrebbe quasi sempre battere un dilettante alle prime armi. La macchina della WBM che c'è qui nella sala funziona un milione di volte più in fretta. Non mi chieda come, io non sono un fisico, ma dipende dai nuovi transistor e da qualcosa che chiamano ipervelocità, che a sua volta dipende dal fatto di tenere alcune parti della Macchina a una temperatura prossima allo zero assoluto. Comunque sia, il risultato è che la Macchina può prevedere otto mosse ed è in grado di essere programmata con maggiore raffinatezza».

«Un milione di volte più rapida della prima macchina, ha detto, Doc? Eppure prevede solo il doppio delle mosse?» obiettò Sandra.

«C'è sotto una faccenda di progressione geometrica», le disse l'ometto con un sorriso. «Mi creda, otto mosse in anticipo sono un sacco di mosse quando considera che la Macchina esamina senza commettere errori ognuna delle migliaia di variazioni. Maestri di scacchi in carne ed ossa hanno perso delle partite per errori che avrebbero potuto evitare, se solo avessero previsto una o due mosse in anticipo. La Macchina non commetterà sbadataggini simili. Ancora una volta, vede, può trovare il fattore umano, che in questo caso lavora a favore della Macchina».

«Savilly, ti ho cercato da tutte le parti!»

Un uomo massiccio, dal viso taurino, con un cespuglio di irti capelli neri

spruzzati di grigio, si era fermato bruscamente accanto al loro tavolino e, piegandosi su Doc, aveva cominciato a sussurrargli qualcosa in tono esplosivo, in una lingua straniera dal suono gutturale.

Lo sguardo di Sandra si spostò oltre la balaustra. Ora che poteva vederla dall'alto, la sala centrale sembrava affollata in modo meno confuso. Nel mezzo, verso l'estremità opposta, c'erano dei tavolini piuttosto distanti l'uno dall'altro ognuno con una scacchiera; degli uomini si agitavano attorno a uno degli orologi siamesi. Sui due lati del salone c'erano file di sedili disposti a gradinata, e circa la metà di essi erano occupati. Intorno, poi, vagava un numero all'incirca uguale di persone.

Sulla parete opposta c'era un grosso quadro elettrico, e, al di sopra dei tavolini corrispondenti, cinque grandi scacchiere di vetro opaco, i quadri Bianchi color grigio chiaro e i quadri Neri di color scuro.

Una delle cinque scacchiere a muro era considerevolmente più grande delle altre quattro: quella sopra la Macchina.

Sandra guardò con sempre maggior interesse il quadro di comando della Macchina, un'ampia tastiera e una mezza dozzina di pannelli costellati di file e file di lucine, al momento tutte spente. Intorno alla Macchina, a una distanza di circa tre metri, correva uno spesso cordone di velluto rosso, sorretto da piccoli sostegni in ottone. All'interno del cordone c'erano solo alcuni uomini in camice grigio. Due di loro avevano appena teso un cavo nero fino al più vicino tavolo scacchistico e lo stavano collegando con l'orologio siamese.

Sandra cercò di pensare a un essere che controllava sempre tutto, ma solo entro limiti oltre i quali i suoi pensieri non si stendevano mai, e che non commetteva mai errori...

«Miss Grayling! Posso presentarle Igor Jandorf?»

La donna si voltò rapidamente con un sorriso e annuì.

«Devo avvertirti, Igor», continuò Doc, «che Miss Grayling rappresenta un grande e influente giornale del Midwest. Forse avrai qualcosa da dire per i suoi lettori».

Gli occhi dell'uomo dai capelli incolti ebbero un lampo. «Direi proprio di sì!» In quel momento arrivò il cameriere con un altro caffè e dell'altro vino con seltz. Jandorf afferrò la nuova tazzina di Doc, la scolò, la posò sui vassoio con un gesto affettato e si alzò in piedi.

«Dica ai suoi lettori, Miss Grayling», proclamò inarcando ferocemente

le ciglia e battendosi contemporaneamente sul petto, «che io, Igor Jandorf, sconfiggerò la Macchina grazie alla viva forza della mia personalità umana! Già mi sono offerto di giocare una partita amichevole a occhi bendati, io, che ho giocato cinquanta partite simultanee ad occhi bendati! I suoi costruttori hanno rifiutato. L'ho anche sfidata ad alcune partite a tempo ridotto, un'offerta che nessun vero maestro di scacchi oserebbe ignorare. E di nuovo hanno rifiutato. Le predico quindi che la Macchina giocherà come un grosso idiota, almeno contro di me. Ripeto: io, Igor Jandorf, sconfiggerò la Macchina grazie alla viva forza della mia personalità umana. Ha capito? Se lo ricorda?»

«Oh, sì»» l'assicurò Sandra, «ma ci sarebbero delle altre domande che desidererei proprio farle, signor Jandorf».

«Mi spiace, Miss Grayling, ma adesso devo schiarirmi la mente. Fra dieci minuti daranno il via agli orologi».

Mentre Sandra concordava un'intervista con Jandorf dopo la serie di partite di quel giorno, Doc ordinò per sé un altro caffè.

«Da Jandorf c'è da aspettarselo», spiegò a Sandra, scuotendo filosoficamente le spalle mentre il giocatore si allontanava. «Se non altro non le ha preso il suo vino e seltz. O l'ha fatto? Ma le devo dare un consiglio: non chiami mai signore un maestro di scacchi, lo chiami "maestro". Se lo godono un mondo, quel titolo».

«Oh, Doc, non so proprio come ringraziarla di tutto questo. Spero di non avere offeso il sig... il maestro Jandorf, che non mi rifiuti...»

«Non si preoccupi. Neanche i cavalli selvaggi potrebbero tenere Jandorf lontano da un'intervista con la stampa. Vede, la sua sfida a tempo limitato è stata astuta. Questa è una varietà minore del gioco degli scacchi, in cui ciascun giocatore ha a disposizione solo dieci secondi per fare una mossa, il che non darebbe alla Macchina tempo sufficiente per prevedere più di tre mosse, immagino. I giocatori di scacchi direbbero che la Macchina ha una visione molto limitata della scacchiera. Questo torneo si svolge secondo lo standard internazionale di quindici mosse all'ora, e...»

«È per questo che hanno tutti quei buffi orologi?» lo interruppe Sandra.

«Oh, sì. Gli orologi per scacchi misurano il tempo che ciascun giocatore impiega per fare le sue mosse. Quando un giocatore ha fatto la mossa, preme un pulsante che interrompe il suo orologio e mette in moto quello dell'avversario. Se un giocatore impiega troppo tempo, perde la partita esattamente come se gli avessero dato scacco matto. Ora, dal momento che la Macchina quasi certamente è stata programmata in modo da impiegare

la stessa quantità di tempo nelle diverse mosse, un ritmo di quindici mosse all'ora significa quattro minuti per mossa... e avrà bisogno di ogni secondo! Incidentalmente, è stata una tipica bravata di Jandorf proporre una sfida a occhi bendati, come se la Macchina stessa non giocasse così. Non gioca forse a occhi bendati, la Macchina? Cosa ne pensa?»

«Oh, non saprei. Mi dica, Doc, è proprio vero che il maestro Jandorf una volta ha giocato cinquanta partite contemporaneamente con gli occhi bendati? Non riesco a crederci».

«No di certo!» l'assicurò Doc. «Sono state solo quarantanove e ne ha perse due e pareggiate cinque. Jandorf esagera sempre. Ce l'ha nel sangue».

«È un russo, vero?» chiese Sandra, «Igor?»

Doc fece una risatina chioccia.

«Non esattamente, rispose con gentilezza. «È polacco d'origine e adesso ha la cittadinanza argentina. Lei ha un programma, vero?»

Sandra fece per frugare tra le pagine della sua agendina tascabile, ma proprio in quel momento si accesero due liste di nomi sui grandi pannelli elettrici.

I GIOCATORI
William Angler, USA
Bela Grabo, Ungheria
Ivan Jal, URSS
Igor Jandorf, Argentina
Dr. S. Krakatower, Francia
Vassily Lysmov, URSS
La Macchina, USA
(programmata da Simon Great)
Maxim Serek, URSS
Moses Sherevsky, USA
Mikhail Votbinnik, URSS

Direttore di torneo: Dr. Jan Vanderhoef

COPPIE PER IL PRIMO GIRONE
Sherevski – Serek
Jal – Angler
Jandorf – Votbinnik
Lysmov – Krakatower
Grabo – Macchina

«Accidenti, Doc, sembrano tutti russi», disse Sandra dopo un po'. «A parte quel Willie Angler. Oh, è il ragazzo prodigio, vero?»

Doc annuì. «Solo che adesso, però, non è più tanto ragazzo. È... beh, a parlare del diavolo... Miss Grayling, ho l'onore di presentarle l'unico maestro di scacchi che sia stato *ex* campione degli Stati Uniti mentre tecnicamente era ancora minorenne, il Maestro William Augustus Angler».

Un giovanotto alto, vestito vivacemente e con un viso squadrato dall'accetta, respinse a sedere l'ometto anziano sulla sua poltrona.

«Come va, Savvy, vecchio mio?» chiese. «Vedo che corri sempre dietro alle ragazze».

«Per favore, Willie, non cominciamo».

«Non ti va, eh?» Angler si raddrizzò in tutta la sua statura. «Ehi, cameriere! Dov'è questa cioccolata al malto? Non la voglio l'anno *venturo.* In quanto all'ex, però, sono stato imbrogliato, Savvy. Sono stato defraudato».

«Willie!» disse Doc con una certa asprezza. «Miss Grayling è una giornalista. Vorrebbe che tu le facessi una dichiarazione su come giocherai contro la Macchina».

Angler sogghignò e scosse tristemente la testa. «Povera vecchia Macchina,» disse. «Non capisco perché perdano tanto tempo a lustrare quell'ammasso di latta solo perché io le possa dare un bel pestone in zucca. Ho qui tutta una riserva di mosse che le farà fondere le valvole al completo quando cercherà di rispondermi. E se fa la frescona, cosa ne diresti se noi due dessimo una scaldatina ai suoi circuiti a bassa temperatura, Savvy? La somma messa in palio dalla WBM, però, è mica male. Il primo premio andrà giusto bene per turare la falla che ho nel mio conto corrente».

«So che non ha tempo adesso, Maestro Angler,» disse rapidamente Sandra, «ma se dopo la partita potesse garantirmi...»

«Mi spiace, pupa,» rispose Angler facendo un gesto d'addio. «Sono prenotato in anticipo per due mesi. Cameriere! Sono qui, non là! E sparì a passo di bersagliere.

Doc e Sandra si guardarono in viso e sorrisero.

«I maestri di scacchi non sono decisamente umili, vero?» disse lei.

Il sorriso di Doc si tinse di triste comprensione. «Deve scusarli, però,» le rispose. «In realtà ricevono pochissimi riconoscimenti e ricompense. Questo torneo è un'eccezione. E ci vuole una buona dose di *ego* per giocare in modo grandioso».

«Lo immagino. Così è la *Wold Business Machines* che ha organizzato il torneo?»

«Esattamente. Il settore pubblicità è interessato al prestigio che ne ricaveranno. Vogliono avere un punto di vantaggio sulla loro grande rivale».

«Ma se la Macchina gioca male, per loro sarà un pugno nell'occhio,» notò Sandra.

«È vero,» ammise pensieroso Doc. «La WBM si deve sentire parecchio sicura... Naturalmente è il premio in denaro che ha attirato qui i più grossi giocatori del mondo. Altrimenti metà di loro se ne asterrebbe, nel miglior stile sussiegoso tipico degli artisti. Per i giocatori di scacchi il premio in denaro è favoloso... 35.000 dollari con un primo premio di 15.000, e tutte le spese pagate per tutti i giocatori. Non s'è mai visto nulla del genere. L'Unione Sovietica è l'unico paese che abbia mai appoggiato e ricompensato in modo adeguato i suoi migliori giocatori. Credo che i russi siano qui perché il torneo è patrocinato anche dall'UNESCO e dalla FIDE (cioè la *Federation Internationale Des Echecs,* l'organizzazione scacchistica internazionale). E forse anche perché il Cremlino ha assoluto bisogno di un po' di prestigio, adesso che il suo programma spaziale è alquanto in ribasso».

«Ma se i russi non arrivano primi, sarà una figuraccia per loro».

Doc corrugò le sopracciglia. «In un certo senso è vero. Devono sentirsi molto sicuri anche *loro*... ma eccoli che arrivano».

Quattro uomini stavano attraversando il centro del salone che si andava sgomberando, diretti verso i tavoli all'altra estremità. Indubbiamente era solo per caso che camminavano a due per due in stretta formazione, ma a Sandra diedero l'impressione di formare una falange.

«I primi due sono Lysmov e Votbinnik», le disse Doc. «Non capita spesso di vedere fianco a fianco l'attuale campione del mondo, in questo caso Votbinnik, e un ex campione. Ci sono anche due altre persone in questo torneo che hanno ricoperto quel titolo... Jal e Vanderhoef, il direttore, tanto tempo fa».

«Chi vince questo torneo diventerà campione?»

«Oh, no. Questo viene deciso da una serie di partite tra due giocatori, una faccenda molto lunga, dopo tornei di eliminazione tra i principali partecipanti. Questo torneo è circolare: ciascun giocatore gioca una partita contro ogni altro giocatore. Questo significa nove gironi».

«Comunque ci sono proprio un sacco di russi in questo torneo,» rilevò Sandra consultando il programma. «Quattro su dieci hanno l'URSS dietro di sé. Poi c'è Bela Grabo dell'Ungheria... un satellite. In quanto a Sherevsky e Krakatower, sono nomi che suonano russi».

«La proporzione tra partecipanti russi e americani al torneo rappresenta con sufficiente precisione la differenza che c'è in generale tra le forze di gioco dei due paesi,» affermò con compentenza Doc. «I maestri di scacchi si spostano con gli anni da un paese all'altro. Tempo fa erano tutti musulmani, indù e persiani. Poi italiani e spagnoli. Poco più di cento anni fa, francesi e inglesi. Poi tedeschi, austriaci e quelli del Nuovo Mondo. Adesso tocca ai russi, compresi naturalmente i russi che sono scappati dalla Russia. Ma non creda che non esistano buoni anglosassoni, maestri della più bell'acqua. Anzi, ce ne sono parecchi qui attorno, anche se forse lei non lo pensa. È solo che se uno gioca molto a scacchi, finisce per sembrare un russo. Una volta, probabilmente, assomigliava a un italiano. Vede quel piccoletto calvo?»

«Vuol dire quello di fronte alla Macchina che parla con Jandorf?»

«Sì. Beh, ecco un caso interessante a sfondo umano. Si tratta di Moses Sherevsky. È stato più volte campione degli Stati Uniti. Un ebreo ortodosso molto osservante. Non può giocare a scacchi di venerdì o di sabato prima del tramonto.» Fece una risatina chioccia. «Oh, c'è in giro perfino una buffa storia. Si dice che un rabbino abbia detto a Sherevsky che sarebbe stato per lui contro la legge giocare con la Macchina, perché tecnicamente si trattava di un *golem,* il mostro di creta alla Frankestein delle leggende ebraiche».

Sandra chiese: «E Grabo e Krakatower?»

Doc fece una risatina beffarda. «Krakatower! Non gli badi! Ormai è un vecchio bacucco, è uno scandalo che gli abbiano permesso di giocare in questo torneo! Deve aver mosso le pedine giuste in alto loco, avrà strombazzato che la sua lunga vita tutta dedicata agli scacchi gli ha meritato questo onore e che avrebbero dovuto pur avere in gara un membro della cosiddetta Vecchia Guardia. Magari si sarà perfino messo in ginocchio a piangere... senza perdere d'occhio, naturalmente, il fatto delle spese pagate e del premio di consolazione per l'ultimo posto! Pensando comunque, in un pazzesco sogno schizofrenico, di poterli battere tutti quanti! La prego, non mi faccia trascendere riguardo il Vecchio Laido Krakatower».

«Calma, Doc. Mi sembra proprio il personaggio giusto per fare un articolo interessante. Me lo può indicare?»

«Lo riconosce subito dalla lunga barba bianca con macchie di caffè. Però non lo vedo da nessuna parte. Si sarà sbarbato per l'occasione. Sarebbe tipico di quel vecchio libertino covare senili illusioni di giovinezza».

«E Grabo?» incalzò Sandra, sforzandosi di non sorridere di fronte all'intensa animosità di Doc.

Gli occhi dell'ometto si fecero pensierosi. «Di Bela Grabo (ma perché mai tre ungheresi su quattro si chiamano Bela?) le dirò solo questo: che è un giocatore molto brillante e che la Macchina è stata molto fortunata ad averlo come primo avversario».

Detto questo non aggiunse altro per spiegare meglio la sua affermazione, e Sandra tornò a studiare il tabellone.

«Parliamo di quel Simon Great cui si attribuisce la programmazione della Macchina. È un fisico famoso, immagino.»

«Per niente. Era appunto questo il guaio di alcune delle prime macchine per giocare a scacchi: essere state programmate da scienziati. No, Simon Great è uno psicologo che un tempo è stato in prima fila per il titolo di campione mondiale di scacchi. Penso che la WBM sia stata sorprendentemente acuta a sceglierlo per il lavoro di programmazione. Lasci che le dica... no, meglio...»

Doc scattò in piedi, allungò in alto un braccio e chiamò ad alta voce: «Simon!»

Un uomo che distava circa quattro tavolini fece in risposta un gesto con la mano, e un istante dopo fu da loro.

«Che c'è Savilly?» chiese. «Sai che non c'è quasi più tempo».

Il nuovo venuto era di media statura, aveva una figura e dei lineamenti compatti, i capelli sul grigio tagliati corti e pettinati all'indietro.

Doc gli parlò di Sandra.

Simon Great sorrise debolmente. «Mi spiace,» disse, «ma non faccio predizioni e non intendo diramare anzitempo alcuna informazione riguardo la programmazione della Macchina. Come sai ho dovuto combattere con le unghie e coi denti col Comitato dei Giocatori circa ogni possibile punto in merito, e l'hanno spuntata quasi sempre loro. Non ho il permesso di riprogrammare la Macchina durante gli aggiornamenti, solo tra le partite. Ho insistito e l'ho spuntata su questo! E se la Macchina si guasta durante

una partita, il suo orologio continua ad andare. I miei uomini hanno solo il permesso di fare delle riparazioni, se riescono a lavorare abbastanza velocemente».

«Mi sembra che sia un compito duro per lei», interloquì Sandra. «Alla Macchina non è permessa alcuna debolezza».

Great annuì con fare pacato. «E adesso devo proprio scappare. Hanno quasi finito il *countdown,* come continua a chiamarlo uno dei miei tecnici. Molto lieto di averla conosciuta, Miss Grayling. Sentirò il parere del nostro incaricato alle pubbliche relazioni per quell'intervista. Arrivederci, Savvy».

Ora le file di posti erano piene, lo spazio centrale quasi sgombro. Gli incaricati stavano facendo sgomberare qualche gruppetto di tiratardi. Diversi dei grandi maestri, compresi tutti e quattro i russi, erano seduti ai loro tavolini. Balenavano i lampi delle macchine fotografiche della stampa e della società elettronica. I quattro pannelli a muro più piccoli si illuminarono, con i pezzi in posizione d'apertura: in color bianco per il Bianco e rosso per il Nero. Simon Great scavalcò il cordone di velluto rosso e si accesero altri flash.

«Senta, Doc,» disse Sandra, «so di essere una fetente solo a pensarlo, ma se tutta la faccenda fosse solo una grossa montatura? Se in realtà fosse Simon Great che gioca le mosse per la Macchina? I suoi tecnici avrebbero certo la possibilità di fare i collegamenti necessari...»

Doc si mise a ridere con allegria e con tanto vigore che alcune persone dei tavolini vicini corrugarono la fronte.

«Miss Grayling, questa sì che è un'idea meravigliosa! Probabilmente gliela ruberò per farne un racconto. Riesco ancora a scrivere e a vendere qualcosa in Inghilterra. No, non credo proprio che sia possibile. La WBM non correrebbe mai un rischio simile per una montatura. E poi Great è completamente fuori esercizio per poter partecipare effettivamente ad un torneo, anche se non per pensare in termini scacchistici. La differenza di stile tra un uomo e un computer sarebbe evidente per qualsiasi esperto. Inoltre ci si ricorda ancora lo stile di Great e lo si riconoscerebbe subito... Sebbene, a pensarci bene, il suo stile sia stato spesso definito simile a quello di una macchina...» Per un momento Doc rimase pensieroso, poi tornò a sorridere. «Ma no, l'idea è impossibile. Vanderhoef ha giocato due o tre partite come direttore di Torneo contro la Macchina, per assicurarsi che funzioni regolarmente, e ha una abilità da gran maestro».

«E la Macchina l'ha battuto?» chiese Sandra.

Doc scosse le spalle. «I risultati non sono mai stati comunicati. Tutto è stato fatto in gran segreto. Ma per quanto riguarda la sua idea, Miss Grayling... Non ha mai letto del famoso automa giocatore di scacchi di Maelzel, nel diciannovesimo secolo? Anche quello si diceva che funzionasse meccanicamente (tramite ingranaggi e pulegge, non con l'elettricità), ma in realtà nascondeva un uomo nel suo interno... È stato appunto il vostro Edgar Poe a rivelare l'imbroglio in un suo famoso articolo. Nel *mio* racconto penso che l'automa scacchistico si guasterà mentre ne viene data una dimostrazione di fronte ad un acquirente milionario e il giovane inventore dovrà vincere la partita al suo posto per salvare la situazione e non perdere l'affare. Solo che la figlia del milionario, che in realtà come giocatrice è più in gamba di tutti e due... Sì, sì! Anche il vostro Ambrose Bierce scrisse un racconto su un automa giocatore di scacchi del tipo clickety-clank-grr che uccise il suo creatore, stritolandolo come un orso di ferro quando l'uomo riuscì a vincere una partita. Mi dica, Miss Grayling, riesce a immaginarsi la Macchina che si fa spuntare delle antenne furibonde per strangolare i suoi avversari oppure li irradia con raggi della morte o raggi ipnotici? Mi immagino...»

Mentre Doc continuava a chiacchierare tutto allegro di automi e di racconti scacchistici, Sandra si scoperse a pensare a lui. Evidentemente era uno scrittore di un certo calibro e uno straordinario appassionato di scacchi. Magari era un autentico dottore in medicina. Aveva letto di due o tre che erano venuti al seguito della squadra russa. Ma Doc non sembrava proprio un cittadino sovietico, dal modo di parlare.

Ed era più vecchio di quanto avesse giudicato da principio. Lo vedeva bene, adesso che lo ascoltava di meno e lo guardava di più. Ed era anche stanco. Solo i suoi occhi cerchiati di scuro brillavano con giovanile baldanza. Un vecchietto molto utile, chiunque fosse. Un'ora prima era stata sicura di sballare completamente il suo servizio» e adesso se lo trovava bello pronto e scodellato. Per l'ennesima volta nella sua carriera, Sandra riuscì a scacciare la colpevole intuizione di non essere affatto una scrittrice e neppure una giornalista: aveva solo usato la comunissima attrazione femminile per accalappiare un tizio suscettibile (giovane, vecchio, americano o russo) per sfruttargli il cervello...

Improvvisamente si rese conto che nel salone era calato un profondo silenzio.

Doc era l'unica persona che ancora parlasse e la gente lo guardava con aria di disapprovazione. Tutti e cinque i pannelli a muro erano accesi e su quattro di essi, compreso quello della Macchina, la posizione mutata di alcuni pezzi indicava che erano state fatte le mosse d'apertura. Ora lo spazio centrale tra le file di sedie era completamente sgombro, fatta eccezione per un uomo che l'attraversava in fretta venendo verso di loro con l'andatura rapida e tuttavia silenziosa, quasi in punta di piedi, che sembrava caratterizzare tutti gli addetti ai servizi. Sembrano *assistenti di un impresario di pompe funebri,* pensò.

Rapidamente l'incaricato risalì le scale e si fermò in cima, guardandosi attorno come se cercasse qualcuno. Il suo sguardo si appuntò sul loro tavolino, le sue sopracciglia si inarcarono e puntò direttamente su Doc. Sandra si chiese se doveva avvertirlo che stava venendo qualcuno per farlo tacere.

L'addetto posò una mano sulla spalla di Doc. «Signore!» gli disse in tono agitato. «Si rende conto che hanno già dato il via al suo orologio, dottor Krakatower?»

Sandra s'accorse che Doc sogghignava al suo indirizzo. «Sì, è proprio così, Miss Grayling,» disse. «Confido che vorrà perdonarmi l'inganno, anche se tecnicamente non lo si potrebbe forse definire così. Tutto quel che le ho detto sul Vecchio Laido Krakatower è letteralmente vero. A parte il fatto della lunga barba bianca... non ha più portato la barba dopo i trentacinque anni... quella era proprio una menzogna bella e buona! Sì, sì! Arrivo subito! Non si preoccupi, offrirò agli spettatori uno spettacolo che li ripagherà dei soldi spesi per il biglietto! E la WBM non mi ha comperato anche l'anima col suo conto spese... quella appartiene alla signorina qui presente».

Doc si alzò in piedi, le sollevò la mano e la baciò. «Grazie, mademoiselle, per un incantevole intermezzo che spero avrà modo di ripetersi. Incidentalmente, dovrei dirle che oltre... (ma la smetta di tirarmi per il braccio, giovanotto! Non ci possono essere già cinque minuti sul mio orologio!)... oltre a essere il Vecchio Laido Krakatower, gran maestro, emerito, sono anche il corrispondente speciale del *London Times.* Fa sempre piacere chiacchierare con un collega. La prego di non esitare ad usare nel suo articolo qualcuna delle idee che le ho suggerito, se le trova degne di nota. Io ho trasmesso il mio primo servizio due ore fa. Sì, sì, arrivo! Au revoir, mademoiselle!»

Era giunto in fondo alle scale quando Sandra scattò in piedi e corse fino alla balaustra.

«Ehi, Doc!» lo chiamò.

Lui si voltò.

«Buona fortuna!» gli gridò, e agitò la mano.

L'ometto le inviò un bacio con la punta della mano e proseguì.

La gente la fissava con occhi stralunati; un addetto al servizio d'ordine puntava deciso su di lei. Sandra gli mostrò un paio di occhioni spaventati, ma non riuscì a nascondere del tutto il suo sogghigno.

Sitzfleisch (che all'incirca significa pazienza, letteralmente «carne da posteriore» o «carne da chiappa») è la dote più necessaria ai giocatori di scacchi che partecipano a un torneo, e anche al pubblico.

Dopo aver osservato le partite (o meglio i visi dei giocatori, perché aveva un buon binocolo da teatro) all'incirca per mezz'ora, Sandra era andata nella sua stanza d'albergo, aveva scritto il primo articolo (intervista col famoso dottor Krakatower), l'aveva spedito e poi era tornata nel salone per vedere a che punto erano le partite.

Erano ancora tutte e cinque in corso.

Il settore stampa era pieno, ma due ragazzi e una ragazza in età di liceo fecero gentilmente posto a Sandra nella fine dei sedili superiori e lei si sintonizzò sulla loro conversazione, ridotta a poco più di un sussurro. Il gergo era collegato in modo riconoscibile a quello di cui aveva già avuto esperienza sulla balconata, ma più colorito. I giocatori non sacrificavano dei pedoni, se li facevano fottere. Nessuno era mai sconfitto, solo fregato. I pezzi non erano perduti, mangiati. La mossa Ruy Lopez era la Vecchia Laida *Rooay,* e, incidentalmente, un certo insieme di mosse d'apertura che portavano il nome di un religioso spagnolo da tempo defunto, come scoperse da Dave, Bill e Judy, di cui si guadagnò aiuto e simpatia prestando frequentemente il suo binocolo.

Il punto di controllo delle quattro ore (due ore e trenta mosse per ogni giocatore) era stato superato mentre lei stava spedendo il suo articolo; ora procedevano tutti verso il successivo punto di controllo (ancora un'ora e quindici mosse per ogni giocatore), dopo di che le partite non terminate sarebbero state aggiornate e continuate durante una speciale seduta mattutina. Sherevsky aveva dovuto fare quindici mosse in due minuti, dopo aver impiegato in precedenza un'ora per una sola mossa. Ma non c'era nulla di straordinario in ciò, le aveva assicurato Dave sempre a fior di

labbro, Sherevsky si faceva sempre «mettere sotto pressione dal tempo» per poi scapolarne fuori brillantemente. Ora era chiaramente avviato a vincere su Serek. *E uno per gli USA, zero per l'URSS,* pensò orgogliosamente Sandra.

Votbinnik teneva praticamente Jandorf in *Zugzwang* (cioè gli teneva i pezzi bloccati, spiegò Bill), e l'argentino avrebbe presto ceduto. Attraverso il binocolo Sandra poteva vedere il massiccio torace di Jandorf sollevarsi e abbassarsi mentre fissava con sguardo micidiale la scacchiera di fronte a sé. Per contrasto, Votbinnik sembrava un uomo perso in fantasticherie.

Il dottor Krakatower aveva perso un pedone a vantaggio di Lysmov, ma teneva duro con fare deciso. Comunque Dave non avrebbe dato un soldo bucato per lui contro l'ex campione del mondo, perché «quei vecchi arnesi si rammolliscono sempre alla sesta ora».

«Tu di-me-n-ti-chi il mi-ra-co-lo bio-lo-gi-co del dot-tor Lasker», cantilenarono all'unisono Bill e Judy.

«Zitti,» li avvertì Dave. Un addetto al servizio scoccò loro un'occhiata irritata da terra e scosse un dito. Molto più tardi Sandra scoprì che il dottor Emanuel Lasker era un filosofo-matematico che, dopo aver conservato il titolo di campione del mondo per ventisei anni, aveva vinto un torneo molto duro (New York 1924) all'età di cinquantasei anni, e più tardi ne aveva quasi vinto un altro (Mosca 1935) all'età di sessantasette.

Sandra studiò attentamente il viso di Doc attraverso il binocolo. Ora l'ometto aveva un'aria terribilmente stanca, era quasi una testa di morto. La ragazza sentì qualcosa stringerle il petto, e allontanò rapidamente lo sguardo.

Le partite Angler-Jal e Grabo-Macchina erano ancora in pieno svolgimento, le disse Dave. Se mai, Grabo aveva un leggero vantaggio. La mossa ora «toccava» alla Macchina, cioè Grabo aveva appena fatto una mossa ed ora aspettava la risposta dell'automa.

L'ungherese era il giocatore più «impaziente» che si potesse immaginare. Accavallava costantemente le gambe, contorceva le spalle, e ogni cinque secondi all'incirca si passava le mani nel ciuffo incolto di capelli.

Una volta sbadigliò con grande compostezza, si stirò e sedette come si deve, ma quasi immediatamente riprese a contorcersi.

La Macchina aveva anche lei un comportamento particolare, se così si poteva dire. Le sue luci rivelatrici, basse e per nulla fastidiose, si

accendevano e si spegnevano in rapida successione secondo uno schema casuale. Sandra ebbe l'impressione che di tanto in tanto gli occhi di Grabo cercassero di seguire il loro ammiccare, esattamente come un uomo osserva le lucciole.

Simon Great sedeva, impassibile, dietro un nudo tavolino vicino alla Macchina, coi suoi cinque tecnici in camice bianco raggruppati attorno.

Vicino alla consolle della Macchina c'era, in piedi, un signore di una certa età, dal viso arrossato, alto e dall'aria distinta. Dave disse a Sandra che si trattava del dottor Vanderhoef, direttore del Torneo ed ex campione del mondo.

«Un altro *potzer* come Krakatower, ma con abbastanza buon senso da sapere quando è finito», lo caratterizzò raucamente Bill.

«Gioventù, ah, in-vin-ci-bi-le gioventù,» cantilenò allegramente Judy fra sé. «Balenare come una meteora nel firmamento degli scacchi. Morphy, Angler, Judy Kaplan..»

«Zitta, o ci sbatteranno fuori,» l'avvertì Dave, poi sussurrò a Sandra che Vanderhoef e i suoi assistenti avevano il compito debilitante di inserire nella Macchina le mosse fatte dal suo avversario, «affinché ognuno si renda conto che è tutto regolare, penso». Poi aggiunse: «Questo significa che la Macchina perde qualche secondo ad ogni mossa tra il momento in cui Grabo fa scattare l'orologio e il momento in cui Vanderhoef riesce a inserire la mossa nella Macchina».

Sandra annuì. I giocatori stavano cercando di rendere le cose il più difficile possibile alla Macchina, pensò con un rapido slancio di simpatia.

Improvvisamente ci fu un impercettibile movimento del congegno collegato dalla Macchina agli orologi sul tavolo di Grabo, e si udì un debole *clic.* Grabo quasi non stava più nella pelle.

Simultaneamente, un pezzo rosso con su una specie di coroncina (una delle torri della Macchina, venne informata Sandra) si spostò di quattro quadretti orizzontali sul grande pannello elettrico sopra la Macchina. Un addetto che stava accanto al dottor Vanderhoef raggiunse la scacchiera di Grabo e spostò con attenzione il pezzo corrispondente. Grabo sembrò sul punto di replicare qualcosa, poi evidentemente pensò che non era il caso e si immerse in una profonda meditazione sopra la scacchiera, coi gomiti appoggiati al tavolo e le mani che sorreggevano entrambe la testa mentre si massaggiava vigorosamente il cuoio capelluto.

La Macchina lanciò ima vorticosa serie di ammiccamenti. Grabo si

raddrizzò, di nuovo sembrò sul punto di reclamare, poi di nuovo si trattenne. Alla fine mosse il suo pezzo e fece scattare l'orologio. Il dottor Vanderhoef spostò immediatamente quattro levette sulla consolle della Macchina, e la mossa di Grabo comparve sul quadro elettronico.

A quel punto Grabo scattò in piedi, si avvicinò al cordone di velluto rosso e fece dei gesti agitati all'indirizzo di Vanderhoef.

Ci fu una breve discussione, inaudibile a quella distanza, durante la quale Grabo prese a sbracciarsi e Vanderhoef si fece ancora più rosso in viso. Alla fine quest'ultimo si avvicinò a Simon Great e disse qualcosa, chiaramente con una certa esitazione. Ma Great, con un sorriso comprensivo, balzò in piedi e a sua volta parlò coi tecnici, che tirarono immediatamente fuori dei grandi paraventi e li collocarono, aperti, di fronte alla Macchina, mascherando l'ammiccare delle lucine. *Le bendano gli occhi,* si scoperse a pensare Sandra.

Dave emise una risatina chioccia. «È già successo un'altra volta mentre lei era uscita,» disse a Sandra. «Immagino che Grabo si innervosisca vedendo le luci. Ma poi si innervosisce se *non* le vede. Stia a guardare».

«La Macchina ha i suoi misteriosi po-te-ri,» canterellò Judy.

«Questo lo pensi tu,» le disse Bill. «Sapevi che Willie Angler ha scomodato perfino Bixel "Malocchio" per fare una fattura alla Macchina? È ufficiale».

«...Po-te-ri sconosciuti ai semplici mortali in carne e ossa...»

«Zitta!» sibilò Dave. «Adesso sì che sei sistemata. Ecco che arriva Occhio di Falco, io voi due non vi conosco. Io sono con la signorina qui».

Bela Grabo soffriva una tortura innominabile. Aveva in pugno un attacco vincente, lo sapeva. La Macchina contrattaccava ma senza strategie, disperatamente, nello stile di un Frank Marshall che complicava la situazione e sperava in un ribaltamento di fortuna. Grabo sapeva che tutto quello che doveva fare era non perdere la testa e non *commettere errori...* non buttar via una regina, diciamo, come aveva fatto a Bruxelles col vecchio Vanderhoef, o trascurare uno scaccomatto in due mosse come aveva fatto contro Sherevsky a Tel Aviv. Il ricordo di quegli inesprimibili momenti neri, e d'una dozzina d'altri simili, tornarono ad angustiarlo. Mai, neppure se fosse vissuto mille anni, sarebbe riuscito a liberarsene.

Per la decima volta negli ultimi due minuti lanciò un'occhiata al suo orologio. Disponeva di quindici minuti in cui fare cinque mosse. Ma non si trovava sotto pressione per mancanza di tempo, doveva ricordarsene. Non doveva fare una mossa d'impulso, né doveva permettere alla mano

traditrice di scattare senza attendere le istruzioni pilotate dal cervello.

Il primo premio di quel torneo voleva dire una ricchezza incredibile, soldi per i viaggi e i conti degli alberghi per più di una dozzina di futuri tornei, ma soprattutto era una possibilità in più per far balenare in tutto il mondo la sua autentica superiorità, piuttosto di far sapere a tutti che la stava perdendo. «...Bela Grabo, brillante ma dispersivo...» Forse la sua ultima occasione.

Ma quando, in nome del cielo, la Macchina avrebbe fatto la mossa seguente? Certo aveva impiegato più di quattro minuti! Ma un solo sguardo all'orologio gli mostrò che era trascorso meno della metà di quel tempo. A quel punto decise di aver commesso un errore a chiedere di nuovo i paraventi. Era più facile osservare l'ammiccare di quelle dannate luci che lasciarle ammiccare nella sua immaginazione.

Oh, se solo si fosse potuto giocare a scacchi nello spazio intergalattico, nel buio ricettacolo privato dei propri pensieri. Ma invece ci doveva essere la presenza fisica dell'avversario, con tutto il suo modo di fare (probabilmente deliberato) snervante... Lasker e il suo sigaro, Capablanca e la sua cravatta rossa, Nimzowitsch e le sue contorsioni nervose (molto simili a quelle di Grabo, anche se a lui non pareva proprio). Ed ora quell'orribile mostro di metallo che lampeggiava, ronzava, puzzava ed era pieno di pulsanti!

In realtà, si disse, gli veniva chiesto di giocare contro due avversari, la Macchina e Simon Great, una sorta di coppia affiatata. Non era leale!

La Macchina scattò e proiettò la regina attraverso il quadro elettronico. Nell'immagine di Grabo fu come un'esplosione.

Grabo si sforzò di calmare i nervi e si tuffò in un labirinto di calcoli.

Una volta si risvegliò, come un uomo che ha dormito, per rendersi conto che stava ancora chiedendosi se le luci continuavano ad ammiccare dietro i paraventi mentre faceva la sua mossa. La Macchina analizzava realmente la situazione in quei momenti, o le luci erano solo un inutile trucco? Poi costrinse la sua mente a considerare i problemi del gioco, decise la mossa, controllò due volte la scacchiera per vedere se poteva essergli sfuggita qualche mossa tale da rivoluzionare il gioco, notò dal suo orologio che aveva impiegato cinque minuti, controllò di nuovo molto rapidamente la scacchiera, quindi stese la mano e fece la sua mossa, con l'aria fieramente sospettosa di un capo che è costretto ad inviare un dipendente assolutamente non all'altezza della situazione a compiere una missione di capitale importanza.

Una volta premuto l'orologio, balzò in piedi e fece di nuovo cenno a Vanderhoef con la mano.

Trenta secondi dopo il direttore del Torneo, molto rosso in viso ormai, gli diceva a bassa voce, quasi in tono di supplica: «Ma Bela, non posso continuare a chiedergli di spostare i paraventi. Li hanno già messi e tolti due volte per farti piacere e lo spostarli disturba gli altri giocatori, oltre a non giovare certo alla tua tranquillità mentale. Oh, Bela, mio caro Bela...»

Vanderhoef si interruppe. Grabo capì che era stato sul punto di dire qualcosa che non doveva ma che gli scaturiva dal cuore, qualcosa come: «Per amor del cielo, non farti fregare questa partita per nervosismo adesso che hai la vittoria in vista», e la sua simpatia rese in un certo senso furioso l'ungherese.

«Ho altri reclami da fare, che presenterò formalmente dopo la partita,» disse aspro, tremando di rabbia. «È una vergogna come quel meccanismo schiaccia il pulsante dell'orologio segnatempo. Lo fracasserà! E la Macchina non la smette mai di ronzare! E puzza di ozono e di metallo caldo, come se dovesse esplodere da un momento all'altro!»

«Ma *non* può esplodere, Bela. Per favore!»

«No, ma minaccia di farlo! E tu sai che una minaccia è sempre più efficace di un autentico attacco! In quanto ai paraventi, devono essere tolti immediatamente, lo esigo!»

«E va bene, Bela, va bene, sarà fatto. Cerca di stare calmo».

Grabo non tornò immediatamente al suo tavolo (non avrebbe sopportato di rimanere immobile per il momento), ma passeggiò lungo la fila di tavolini scoccando occhiate alle altre partite in corso. Quando tornò a guardare il grande quadro elettrico, vide che la Macchina aveva già fatto la sua mossa, anche se non si era sentito lo scatto dell'orologio. Allora corse al suo tavolo e studiò la scacchiera senza sedersi. Oh, la Macchina aveva fatto una mossa *stupida,* si accorse con un impeto d'esaltazione. In quel momento l'ultimo paravento che era stato ripiegato fu lì per cadere, ma uno degli addetti in camice grigio lo afferrò destramente. Grabo si riscosse e la sua mano si avventò a spostare un pezzo.

Poi udì qualcuno boccheggiare. Vanderhoef.

Tutto fu molto silenzioso. I quattro deboli clic che si udirono quando vennero introdotti nella Macchina i dati della mossa sembrarono i battiti attutiti di un tamburo.

Nelle orecchie di Grabo ci fu un ronzio. Inorridito, abbassò gli occhi

sulla scacchiera.

La Macchina ammiccò, ammiccò ancora una volta, poi, sebbene fossero trascorsi appena una ventina di secondi, spostò una torre.

Sul margine grigio del vetro, al di sopra della scacchiera elettrica della Macchina, si accesero delle grosse parole rosse fiammeggianti:

SCACCO! E MATTO IN TRE MOSSE

Su, nella fila in alto di sedili, Dave strizzò il braccio a Sandra. «L'ha combinata bella! Si è lasciato infinocchiare».

«Vuol dire che la Macchina ha battuto Grabo?» chiese Sandra.

«E che altro?»

«Ne è sicuro? Del tutto?»

«Certo... un momento... sì, ne sono sicuro».

«Matto in tre mosse come un *potzer,»* confermò Bill.

«Povero vecchio balordo», sospirò Judy.

Giù nel salone Bela Grabo si afflosciò. Il vicedirettore gli si avvicinò rapidamente, ma poi l'ungherese si raddrizzò un poco.

«Abbandono,» disse adagio.

Le parole rosse in cima alla scacchiera furono cancellate per venire rapidamente sostituite da altre in bianco, che dicevano:

GRAZIE PER LA BELLA PARTITA

Poi, per qualche secondo, comparve una terza frase, sempre a caratteri bianchi:

È STATO SFORTUNATO

Bela Grabo strinse i pugni e strinse i denti. Perfino la *Macchina* lo compiangeva!

Uscì dal salone tutto irrigidito. E fu una lunga, lunghissima strada da percorrere.

Il momento dell'aggiornamento si avvicinava. Serek, premuto l'orologio ma con parecchio tempo ancora a disposizione, sigillò la sua quarantaseiesima mossa contro Sherevsky e consegnò la busta a Vanderhoef perché venisse aperta quando il gioco fosse stato ripreso, al

mattino. Il dottor Krakatower studiò la situazione sulla scacchiera poi, calmo, rovesciò il suo re. Per un attimo rimase seduto al suo posto come se non avesse la forza di rialzarsi, poi si riscosse, sorrise, si alzò in piedi, strinse brevemente la mano a Lysmov e si allontanò per andare ad osservare la partita tra Angler e Jal.

Jandorf aveva abbandonato qualche minuto prima a favore di Votbinnik, ed era di umore piuttosto acido.

Dopo un po', Angler sigillò una busta con la mossa e la passò a Vanderhoef con un sogghigno, proprio mentre la bandierina rossa calava sul suo orologio indicando che aveva usato anche l'ultimo secondo a disposizione.

Su, nella fila in alto di sedili, Sandra spostò le spalle per cercare di eliminare un crampo alla schiena. Aveva notato che diversi giornalisti correvano a riferire la prima vittoria della Macchina. Sandra fu ben contenta che il suo compito si limitasse ai servizi speciali.

«Gli scacchi sono un gioco molto intenso,» osservò rivolgendosi a Dave.

Egli annuì. «È un gioco che uccide. Non mi aspetto certo di campare più di quarant'anni».

«Trenta», disse Bill.

«Venticinque è già parecchio per una meteora,» disse Judy.

E Sandra pensò tra sé: ecco l'*invitta generazione*!

Il giorno dopo Sherevsky giocò contro la Macchina fino a giungere a un finale senza sbocco. Simon Great offrì un pareggio per la Macchina (scavalcando una protesta senza successo di Jandorf, il quale sosteneva che quell'offerta equivaleva a fare una mossa per la Macchina), ma Sherevsky rifiutò e sigillò la mossa.

«Vuole che venga dimostrato che la Macchina può continuare a giocare partite senza sbocco,» commentò Dave rivolto a Sandra, nella fila in alto. «Non lo biasimo certo».

All'inizio dell'incontro odierno, Sandra aveva notato che Bill e Judy seguivano ogni partita con un libro dall'aria nuovissima che si passavano gelosamente tra loro. *Non avrà per molto quell'aspetto nuovo,* aveva pensato Sandra.

«Quella che hanno lì è la Bibbia,» aveva spiegato Dave. «MAS... *Moderne Aperture Scacchistiche,* dove sono elencate tutte le migliori mosse d'apertura degli scacchi, migliaia e migliaia di variazioni. O meglio, sono quelle che i maestri *considerano* le migliori mosse. Le mosse che in

effetti sono risultate vincenti in passato. Ci siamo messi tutti insieme per comperare l'ultima edizione, la tredicesima, ancora fresca di stampa», aveva concluso orgogliosamente.

Ora, col finale tra la Macchina e Sherevsky al centro dell'interesse, i ragazzi stavano consultando un altro libro dalle pagine macchiate e piene di orecchie.

«Quello è il "Nuovo Testamento"... *Finali Fondamentali degli Scacchi,»* le disse Dave quando notò la sua espressione. «Ci sono tante di quelle cose da sapere sui finali, che è addirittura stupefacente che la Macchina possa giocarli. Immagini che quando i pezzi cominciano a diminuire cominci a guardare più a fondo nella situazione».

Sandra annuì. Si sentiva virtuosa. Aveva potuto fare la sua intervista con Jandorf e poi ne aveva ottenuta un'altra, quel mattino, con Grabo («Cosa si prova a farsi battere da una macchina?»). La seconda intervista l'aveva fatta sentire un vero avvoltoio della stampa, che svolazzava attorno ai condannati a morte. L'ungherese le aveva dato l'impressione di essere in uno stato di depressione suicida.

Un articolo di quotidiano parlava dottamente di «tattica psicologica» della Macchina, suggerendo che le luci ammiccanti erano studiate apposta per ipnotizzare gli avversari. I servizi della stampa generica erano alquanto stupefacenti. Un gioco che in America otteneva normalmente una colonna a corpo sei nelle ultime pagine di pochissimi giornali domenicali, ora otteneva l'onore di essere incorniciato in prima pagina. La sconfitta subita da un uomo ad opera di una macchina sembrava risvegliare ovunque un nervoso senso di insicurezza, come il lancio del primo Sputnik.

Sandra, alquanto esitante, aveva cercato il dottor Krakatower durante la chiusura della seduta mattutina, sentendosi ancora un po' colpevole per la sua intervista con Grabo. Ma Doc era sembrato felice di vederla e si era del tutto ripreso dalla sconfitta della sera precedente, anche se, quando Sandra gli si era rivolta chiamandolo «Maestro Krakatower», aveva ammiccato dicendo: «La prego, questo no!». Un'altra pausa a base di caffè e vino e seltz le aveva permesso di ottenere una presentazione per il primo gran maestro sovietico, Serek, che si era inaspettatamente dimostrato un uomo affascinante. Serek era appena riuscito a fare partita patta con Sherevsky (con grande stupore dei *kibitzer,* aveva appreso Sandra) ed era molto ben disposto a prendere accordi per un'intervista.

Per non essere meno galante, Doc aveva insistito per scortare Sandra fino al suo posto nelle tribune, e questo naturalmente gli era costato la

perdita di un paio d'altri minuti all'orologio. Come risultato di tutto questo la quotazione di Sandra salì vertiginosamente agli occhi di Dave, Bill e Judy. Dopo di che, qualunque cosa dicesse, la consideravano con deferenza addirittura irritante, specialmente Bill, probabilmente a mo' di penitenza per le sue battute irriflessive contro Doc. Più tardi Sandra giunse a sospettare che i ragazzi avessero deciso fra loro che lei fosse l'amante del dottor Krakatower, probabilmente l'amante nuova, anzi, dal momento che era così scandalosamente ignorante in fatto di scacchi. Naturalmente non tolse loro quell'illusione.

Doc perse anche nel secondo girone, contro Jal.

Nel terzo girone Lysmov sconfisse la Macchina in ventisette mosse. Ci fu un lampeggiare di flash, un arrembaggio ai telefoni da parte dei cronisti, un vociare sulle tribune e molti commenti e analisi che sfuggivano alla comprensione di Sandra, la quale riuscì solo ad avere l'impressione che Lysmov avesse fatto qualche trucchetto.

In generale la reazione emotiva in America, come venne riflessa dai giornali, non fu troppo felice. Tra le righe si leggeva chiaramente che era male che una Macchina battesse un uomo, ma era ancor peggio che un russo battesse una macchina americana. Un fondista sportivo di grande risonanza, due allenatori di calcio e diversi uomini politici di zone rurali annunciarono che gli scacchi erano un gioco morboso, cui partecipavano solo tipi strani. Nonostante quelle dichiarazioni di campioni della virilità, l'elusivo senso di insicurezza si fece ancor più profondo.

Oltre all'eccitazione provocata dalla vittoria di Lysmov, era sorta una diatriba riguardo la partita cieca, non ancora terminata, della Macchina contro Sherevksy: l'incontro era continuato per tutta una mattina, ed ora ne avrebbe richiesta un'altra.

Alla fine corse voce che la *World Business Machines* intendeva sostituire Simon Great con un fisico di fama nazionale.

Sandra pregò Doc di spiegarle tutta la faccenda in termini comprensibili anche a un bambino dell'asilo. Si sentiva di nuovo insicura di se stessa e molto sottomessa dopo che erano stati rintuzzati i suoi sforzi di ottenere un'intervista con Lysmov, il quale l'aveva scacciata come se fosse una minaccia per la virtù sovietica.

Doc, d'altra parte, era assai vivace, tutto allegro per il suo pareggio con Jandorf al terzo girone.

«Più che volentieri, mia cara,» le disse. «Ha mai notato che il linguaggio

dei bambini dell'asilo può essere molto più onesto di quello degli adulti? Ci sono meno finzioni. Bene, molti di noi hanno ponzato sopra la partita di Lysmov fino alle tre di stamattina. Lysmov non ha voluto partecipare, però. E neppure Votbinnik o Jal. Vede, anch'io ho i miei problemi di comunicazione coi russi.

«Alla fine abbiamo deciso che Lysmov è riuscito a determinare con estrema accuratezza sia la profondità fino a cui la Macchina compie l'analisi durante l'apertura e la fase centrale del gioco (dieci mosse invece che otto, un risultato prodigioso!), ed inoltre la scala principale di valori in base alla quale la Macchina sceglie la mossa da fare.

«Ottenuta questa informazione, Lysmov è riuscito ad entrare in una combinazione di gioco che avrebbe dato alla Macchina un massimo plusvalore nella sua scala di valori (mangiare la regina di Lysmov, per esempio) dopo dieci mosse, ma con uno scaccomatto a favore di Lysmov alla sua seconda mossa *dopo* le prime dieci. Un giocatore di scacchi umano avrebbe visto una trappola di quel genere, ma la Macchina non poteva vederla, perché Lysmov agiva in un settore che non esisteva per la mente perfetta ma limitata della Macchina. Naturalmente la Macchina cambiò tattica subito dopo che erano state giocate le prime tre delle dieci mosse, perché allora era in condizioni di vedere lo scaccomatto, ma ormai era troppo tardi per impedire una disastrosa perdita di pezzi. È stato un trucco da parte di Lysmov, ma perfettamente legittimo. Dopo questo risultato, staremo tutti ben attenti all'occasione di giocare anche noi lo stesso scherzo alla Macchina.

«Lysmov è stato il primo di noi a rendersi pienamente conto che *non stiamo giocando contro un mostro di metallo ma contro un certo tipo di programmazione.* Se riusciamo a individuare dei punti deboli in questa programmazione, possiamo vincere, quasi esattamente come possiamo sconfiggere a più riprese un giocatore in carne e ossa quando scopriamo che attacca costantemente senza avere una posizione di vantaggio o è sempre troppo prudente nel lanciare un contrattacco, se si trova attaccato senza giustificazione».

Sandra annuì interessata. «Così, d'ora in avanti, le vostre possibilità di battere la Macchina dovrebbero continuare a migliorare, vero? Voglio dire, man mano che scoprite sempre più com'è impostata la programmazione».

Doc sorrise. «Lei dimentica,» disse gentilmente, «che Simon Great può cambiare programmazione prima di ogni nuova partita. Adesso capisce

perché ci siamo battuti con tanta foga su questo punto».

«Oh, Doc, mi dica della partita cieca di Sherevsky».

«Cominciamo a imparare il gergo, eh?» osservò il dottor Krakatower. «Sherevsky si è un po' irritato quando ha scoperto che Great aveva fatto programmare la Macchina in modo da analizzare a fondo la mossa seguente dopo un aggiornamento, in attesa che la partita venisse ripresa al mattino seguente. Sherevsky ha chiesto se era giusto che la Macchina "pensasse" tutta la notte mentre il suo avversario doveva riposarsi un poco. Vanderhoef ha deciso a favore della Macchina, ma Sherevsky intende portare la sua protesta davanti alla FIDE.

«Bah... Penso che Great voglia proprio che ci scaldiamo per queste futili questioncelle, esattamente come è felicissimo (e molto accomodante, oh, sì!) quando ci lamentiamo che la Macchina ammicca, ronza o puzza. Tutto questo serve a distrarre la nostra mente dal compito principale, quello di cercare di battere la sua programmazione. Incidentalmente, questa è appunto una faccenda che abbiamo deciso ieri sera, io, Sherevsky, Willie Angler, Jandorf e Serek, cioè che dobbiamo tutti cercare il modo di giocare contro la macchina senza farci innervosire e senza chiedere di venirne protetti. Come dice Willie: "Immaginate pure che sembri una fabbrica di caldaie; d'accordo, ma si può benissimo pensare anche in una fabbrica del genere". Io, a dire il vero, non ne sono proprio sicuro, ma nello spirito ha ragione».

Sandra si sentì piena di baldanza mentre un nuovo articolo cominciava a prendere forma nella sua mente, e disse: «E riguardo al fatto della WBM che sostituisce Simon Great?»

Di nuovo Doc tornò a sorridere. «Quella, mia cara, credo proprio che la debba considerare una voce senza fondamento. Credo che Simon Great abbia appena aperto le ostilità».

Il quarto girone vide la Macchina che faceva scattare la prima delle sue sorprese.

Finalmente era riuscita a costringere Sherevsky a un pareggio nell'incontro mattutino, ponendo così fine alla partita del secondo girone ed ora era stata messa contro Votbinnik.

La Macchina aprì con pedone in E quattro, Votbinnik rispose con pedone in E tre.

«La Difesa Francese, la preferita di Binny,» mormorò Dave e si rilassarono tutti in attesa che trascorresse il solito intervallo di quattro

minuti richiesto dalla Macchina.

Invece la Macchina giocò la sua mossa immediatamente e fece scattare l'orologio.

Sandra, studiando Votbinnik col binocolo, vide che il gran maestro russo sembrava un po' stupito. Poi fece la sua mossa.

E ancora una volta la Macchina rispose istantaneamente.

Sulle tribune ci fu uno sfrigolio di commenti, e diversi addetti accorsero immediatamente a zittire i disturbatori. Frattanto la Macchina continuava a fare le sue mosse a velocità piuttosto sostenuta, sebbene Votbinnik cominciasse a impiegare più tempo per le sue.

Il risultato fu che la Macchina fece ben undici mosse prima di cominciare a prendere tempo per «pensare».

Sandra fece tanto baccano per chiedere, eccitata, una spiegazione a Dave, che due addetti le fecero dei cenni irritati.

Non appena osò farlo, Dave sussurrò: «Great deve aver puntato sul fatto che Votbinnik avrebbe giocato la Difesa Francese (lo fa quasi sempre) e ha inserito nella "memoria" della Macchina tutte le variazioni di quell'apertura, prendendole dal MAS e magari anche da altri libri. Fintanto che Votbinnik si fosse attenuto a una variazione nota della Francese, la Macchina avrebbe potuto giocare a memoria senza perdere tempo in analisi. Poi, all'arrivo di una mossa sconosciuta, una mossa cioè che non era nella memoria (ed è solo alla dodicesima mossa), la Macchina è tornata ad analizzare. Solo che adesso ci mette più tempo e va più in profondità perché ha più tempo, circa sei minuti per mossa. L'unica cosa che mi chiedo è come mai Great non abbia impiegato questa tattica fin dalle prime tre partite. Mi sembra così ovvio».

Sandra immagazzinò nella mente anche quella domanda da rivolgere a Doc, poi scivolò fuori dalla sala per andare nella sua stanza a scrivere un articolo. «Mai permettere a un robot di farti perdere le staffe» (attingendo abbondantemente alle osservazioni di Doc). Tornò sulle tribune venti minuti prima del secondo punto di controllo del tempo. Stava diventando una routine.

Votbinnik era in svantaggio di un cavallo; era quasi fregato, insomma, le spiegò Dave.

«La faccenda si è fatta veramente complicata mentre lei era via,» le disse. «Una tipica posizione di Votbinnik».

«Solo che la Macchina gli ha ritorto addosso la sua tecnica,» concluse Bill.

Judy fischiettò a fior di labbra la «Marcia funebre per la morte di un eroe» di Beethoven.

Tuttavia Votbinnik non abbandonò. La Macchina sigillò una mossa. La sua scacchiera si spense e Vanderhoef, con uno dei suoi assistenti al fianco come testimone, lesse in privato la mossa da un piccolo indicatore sulla consolle. L'indomani avrebbe inserito di nuovo la mossa nella Macchina, quando si sarebbe ripreso il gioco al mattino.

Anche Doc sigillò una mossa, nonostante fosse in svantaggio di due pedoni con Grabo e sembrasse molto stanco.

«Non si arrendono facilmente, eh?» osservò Sandra con Dave. «Devono veramente adorare questo gioco. O lo odiano?»

«Se mi parla di psicologia, per me è arabo,» rispose Dave. «Mi chieda qualcos'altro».

Sandra sorrise. «Grazie, Dave,» gli disse. «Farò così».

Ripreso il gioco al mattino, Votbinnik giocò per una dozzina di mosse, poi abbandonò la partita.

Un po' più tardi Doc riuscì a fare pari e patta con Grabo grazie a uno scacco perpetuo. Quando scorse Sandra che scendeva dalle tribune le fece un cenno con la mano, poi fece il gesto di bere.

Adesso sembra quasi un ragazzo, pensò Sandra mentre si univa a lui.

«Ehi, Doc,» gli chiese quando si furono assicurati un tavolino, «come mai una torre vale di più di un alfiere?»

L'ometto le scoccò uno sguardo sospettoso. «Questa domanda non è da lei,» disse severo. «Mi dica esattamente come è sorta».

Sandra gli confessò di aver chiesto a Dave di insegnarle a giocare a scacchi.

«Sapevo che quei ragazzi l'avrebbero corrotta,» disse, scuro in viso, Doc. «Senta, mia cara, se lei impara a giocare a scacchi non sarà più in grado di scrivere i suoi articoli così intelligenti sull'argomento. Inoltre, come l'ho avvertita il primo giorno, gli scacchi sono una pazzia. Le donne di solito ne sono immuni, ma questo non giustifica che lei voglia correre il rischio di mettere in pericolo la sua sanità mentale».

«Ma seguendo il torneo mi sono trovata sempre più interessata,» obiettò Sandra. «Se non altro vorrei sapere come si muovono i pezzi».

«Alt!» ordinò Doc. «Lei è già in pericolo. Indirizzi la mente su qualche altro argomento. Mi faccia qualche domanda sensata, tipicamente giornalistica... Qualcosa di completamente irrazionale!»

«E va bene! Allora perché Simon Great non ha programmato la Macchina in modo da giocare in fretta le aperture nelle prime tre partite?»

«Ah! Penso che Great giochi alla Lasker con la sua programmazione. Nasconde la sua forza e non cerca di vincere con più facilità di quanto gli sia necessario, così da avere delle risorse di riserva. La Macchina perde con Lysmov e immediatamente dopo comincia a giocare con più vigore... L'impressione psicologica di una simile tattica sugli altri giocatori è formidabile».

«Ma la Macchina non è già in vantaggio?»

«Oh, no di certo. Dopo quattro gironi Lysmov conduce il torneo per 3 1/2 – 1/2 punti, il che significa 3 1/2 punti nella colonna delle vincite e 1/2 nella colonna delle perdite».

«E come si fa a vincere a metà una partita? O perderla a metà?» lo interruppe Sandra.

«Facendo pari e patta una partita. Il 3 1/2 – 1/2 di Lysmov significa per convenzione tre partite vinte e una pari e patta. Capisce? Mia cara, di solito non devo spiegarle le cose con tanti particolari».

«Semplicemente non volevo farle pensare che stessi imparando troppe cose sugli scacchi».

«Oh! Beh, per continuare col punteggio, dopo quattro gironi Angler e Votbinnik sono entrambi a 3 – 1, mentre la Macchina è bloccata sul 2 1/2 – 1 1/2 con Jal. Ma la Macchina ha creato un'impressione di forza, come se adesso dovesse prorompere con violenza inimmaginabile». Scosse la testa. «Al momento, mia cara, mi sento molto pessimista sulle possibilità che hanno i neuroni contro i relè in questo torneo. I relè non si fanno prendere dal panico e non si stancano. Ma la cosa più strana...»

«Sì?» lo incitò Sandra.

«Beh, la cosa più strana è che la Macchina non gioca affatto "come una macchina". Usa una strategia dinamica, quella che a volte noi definiamo "strategia russa", complicando ogni posizione al massimo e creando il massimo di tensione. Ma anche quella è tutta questione di programmazione. ..»

Le previsioni di Doc si avverarono man mano che un girone si succedeva ad un altro, in una lotta sempre più dura. Nei cinque giorni che seguirono (ci fu un intervallo per il week-end), la Macchina annientò successivamente Jandorf, Serek e Jal; dopo sette gironi era in testa a tutti di un intero punto.

Jandorf, evidentemente impressionato dall'impeccabile gioco d'apertura

della Macchina contro Votbinnik, scelse una variante inferiore della Ruy Lopez per attirare la Macchina «fuori delle mosse da manuale». Forse sperava che la Macchina continuasse a fare alla cieca le mosse che c'erano sui libri, ma la Macchina non l'accontentò e rallentò immediatamente il gioco, «pensò a fondo» e annientò l'argentino in venticinque mosse.

Doc commentò: «Il Selvaggio Toro delle Pampas ha cercato di usare la viva forza della sua personalità umana per tirare un colpo basso alla Macchina e menarla per il naso. Solo che la Macchina non è stata al gioco».

Contro Jal la Macchina usò una nuova tattica, adoperando una quantità di tempo variabile per ogni mossa, chiaramente a seconda di come valutava le difficoltà della sua posizione in ogni momento.

Quando Serek il trovò in una situazione sfavorevole di pedoni, la Macchina semplificò inesorabilmente il gioco, scartando improvvisamente la strategia "russa" fino allora seguita. «Gioca in tutti i modi possibili, fatta eccezione per quelli tipici di una macchina,» commentò Doc. «La ragione la sappiamo fin troppo bene: Simon Great. Ma poterci fare qualcosa è un'altra faccenda. Great ci colpisce meravigliosamente bene nei nostri punti deboli individuali, anche se credo che saprei giocare anch'io in modo psicologicamente brillante se disponessi di una macchina che mi elabora tutti i particolari». Doc sembrava un po' meditabondo.

Il pubblico crebbe di dimensioni e di eleganza negli abiti, sebbene la maggior parte dei tipi da cafè-society facesse delle visite piuttosto fugaci. Furono erette nuove tribune. Fu anche aperto un bar che vendeva liquori, ma poi fu tolto. Il problema di mantenere un ordine ragionevole e il silenzio divenne insostenibile per Vanderhoef, che dovette chiedere l'aiuto di altri «zittitori». Il numero di scienziati e tecnici cibernetici crebbe, e le uniformi della Marina, dell'esercito e delle Forze Spaziali si fecero più evidenti. Un mattino Dave e Bill si presentarono con una scacchiera tridimensionale di plastica trasparente, e sbalordirono Sandra assicurandola che i più brillanti tra i giovani scienziati spaziali erano abbastanza appassionati al gioco con cinquecentododici caselle.

Sandra venne a sapere che la WBM aveva ricevuto una grossa ordinazione dal Dipartimento della Guerra. Inoltre sentì dire che era arrivato in sala anche un incaricato del Sindacato con un libriccino per raccogliere scommesse tra i tipi più granarosi, e che c'era in circolazione un investigatore che aveva il compito di braccarlo.

I giornali continuarono a mantenere i resoconti in prima pagina, con i

giornalisti che personalizzavano troppo la Macchina e la trattavano con troppo affetto. Parecchi giornali iniziarono regolari rubriche scacchistiche e pubblicarono articoli del tipo «Come giocare a scacchi». Presso i tavolini da gioco ci fu un accorrere di stellette del cinema et similia. Jollywood rivelò di avere in programma due film sugli scacchi: «Fecero di lei una Regina Nera» e «Il mostro della Torre in H-l». Comparvero novità per gli scacchi e gioielli fantasia. La Federazione Scacchistica degli Stati Uniti segnalò orgogliosamente un fenomenale aumento di iscrizioni.

Sandra imparò abbastanza sugli scacchi da poter fare una partita con Dave senza cercare di fare più di una mossa non permessa su cinque, evitando quasi sempre il Matto del Barbiere e imparando a dare scacco matto con due torri ma non con una. Judy le aveva chiesto: «E a *lui* fa piacere che lei impari a giocare a scacchi?»

Sandra aveva risposto: «No, pensa che sia una pazzia». I ragazzi avevano annuito rumorosamente e Dave aveva detto: «Ha proprio ragione!»

Sandra ormai era ridotta a grattare il fondo del barile per trovare argomenti per i suoi articoli, ma poi le venne in mente di scrivere un articolo su quei ragazzi, il che le riuscì benissimo. Il risultato fu un articolo umoristico, «Gli scacchi sono per i cervelloni», sui propri sforzi per imparare il gioco; per l'ennesima volta nella sua carriera si considerò praticamente una corsivista, e ne fu estasiata.

Dopo i due pareggi, Doc perse tre partite di fila, e doveva ancora affrontare la Macchina e Sherevsky. Il suo punteggio, 1–6, gli dava indiscutibilmente diritto all'ultimo posto. Divenne molto abbattuto. Si faceva ancora un punto di farle da anfitrione prima di ogni seduta di gioco, ma toccava a lei parlare per la maggior parte del tempo. I suoi rari sprazzi umoristici erano piuttosto macabri.

«Tengono il Vecchio Laido Krakatower chiuso a chiave in cantina,» mormorò appena prima dell'inizio del penultimo girone, «adesso manderanno giù il robot per annientarlo».

«Comunque, Doc,» gli disse Sandra, «buona fortuna lo stesso».

Doc scosse la testa. «Contro un uomo la fortuna potrebbe anche servire. Ma contro una macchina?»

«Non è contro la Macchina che gioca, ma contro la programmazione. Ricorda?»

«Sì, ma è la Macchina che non commette l'errore. E un errore è proprio ciò di cui ho bisogno oggi. Un errore di qualcun altro».

Doc doveva aver avuto un'aria molto spiritata e stanca quando aveva lasciato Sandra in tribuna, perché Judy (Dave e Bill non erano ancora arrivati) le chiese in tono confidenziale, da donna a donna: «Cosa fa per lui quando è così infelice?»

«Oh, sono particolarmente appassionata,» si sentì dire Sandra in risposta.

«E gli serve?» chiese Judy in tono dubbioso.

«Ssst!» disse Sandra, stupefatta e spaventata insieme della propria irresponsabilità, chiedendosi se per caso il torneo non stesse dando sui nervi anche a *lei.* «Ssst, stanno per dare il via agli orologi».

Krakatower aveva perso due pedoni quando arrivò il primo punto di controllo del tempo. Intendeva abbandonare alla trentunesima mossa quando la Macchina si guastò. Tre dei suoi pezzi si mossero contemporaneamente sulla scacchiera elettrica, poi la scacchiera si spense e si spensero anche tutte le lucine sulla consolle, fatta eccezione per cinque di esse che cominciarono ad ammiccare come rossi occhietti irritati. Gli uomini in camice grigio attorno a Simon Great scattarono silenziosamente in azione, schierandosi dietro la consolle. Era la prima volta che li vedevano al lavoro, a parte quando avevano spostato i paraventi o si portavano l'un l'altro il caffè. Vanderhoef incombeva ansioso su di loro. Balenarono dei flash e Vanderhoef agitò il pugno in direzione dei fotografi. Simon Great non fece nulla. L'orologio della Macchina continuò a tichettare. Doc li osservò per un po', poi si addormentò.

Quando Vanderhoef lo scosse per svegliarlo, la Macchina aveva appena fatto la nuova mossa, ma tutto il lavoro di riparazione aveva richiesto ben cinquanta minuti. Ora la Macchina doveva fare quindici mosse in dieci minuti. Con quaranta secondi a disposizione per ogni mossa, giocò come un principiante la cui generica mancanza di abilità era complicata da un pizzico di follia. Alla quarantatreesima mossa Doc scosse le spalle in segno di scusa e annunciò il matto in quattro mosse. Ci furono altre esplosioni di flash, di nuovo Vanderhoef agitò il pugno. La Macchina annunciò sul tabellone luminoso:

HA GIOCATO BRILLANTEMENTE. CONGRATULAZIONI!

Più tardi Doc disse acido a Sandra: «E *quella* era una grossa bugia... anche un bambino avrebbe potuto battere la Macchina con quel vantaggio di tempo. Oh, quale ironica gloria gli dèi hanno riservato a quel

rimbambito di Krakatower: sconfiggere un calcolatore guasto! C'è solo una cosa di buono, che non è successo mentre giocava contro uno dei russi, altrimenti avrebbero senz'altro gridato al *sabotaggio*. E questa è una cosa di cui non accusano il Vecchio Laido Krakatower, perché sono sicuri che non ha neppure abbastanza cervello da pensare a spruzzare un po' di polvere d'ossido magnetico nel banco di memoria della Macchina. Bah!»

Ciò nonostante, sembrava notevolmente più allegro.

Sandra, in tutta sincerità, disse: «Vincere una partita non significa niente per voi giocatori di scacchi, vero, a meno che non ci riusciate esclusivamente per il vostro acume?»

Doc assunse per un attimo un'aria solenne, poi cominciò a ridacchiare. «Lei sta diventando veramente troppo acuta, Miss Sandra Lea Grayling,» rispose. «Sì, sì... Un giocatore di scacchi è felice di vincere in qualsiasi modo appena legittimo che gli sia possibile, grazie a un terremoto se necessario, o grazie a un malore dell'avversario prima che lo colga la peste bubbonica. Quindi – a lei devo confessarlo – sono stato ben felice di aggiudicarmi questa vittoria del tutto immeritata su una sfortunatissima Macchina».

«Il che, incidentalmente, rimette di nuovo in gioco il premio, vero Doc?»

«Non proprio,» rispose Doc scuotendo la testa. «Non possiamo aspettarci altri guasti. Dopo tutto, la Macchina ha funzionato perfettamente per sette partite su otto e può scommettere che i tecnici della WBM passeranno tutta la notte a controllarla, tanto più che non ha da ponzare su degli aggiornamenti. Domani giocherà contro Willie Angler, ma a giudicare da come ha battuto Votbinnik e Jal, dovrebbe essere in netto vantaggio su Willie. Se lo batte, allora solo Votbinnik avrà la possibilità di un pareggio, e per riuscirci dovrà prima battere Lysmov. Il che sarà piuttosto difficile».

«Beh,» fece Sandra, «non pensa che Lysmov potrebbe magari lasciarsi andare, giusto perché sia un russo ad arrivare primo o per lo meno ad arrivare alla pari?»

Doc scosse enfaticamente la testa. «Ci sono molte cose che un uomo, o perfino un maestro di scacchi, potrebbe fare per servire il suo paese, ma la lealtà al partito non arriva a quel punto. Guardi, questa è la classifica dei giocatori dopo otto giorni». E porse a Sandra un elenco a matita.

MANCA UN GIRONE

Giocatori	*Vittorie*	*Sconfitte*
Macchina	5 1/2	2 1/2
Votbinnik	5 1/2	2 1/2
Angler	5	3
Jal	4 1/2	3 1/2
Lysmov	4 1/2	3 1/2
Serek	4 1/2	3 1/2
Sherevsky	4	4
Jandorf	2 1/2	5 1/2
Orabo	2	6
Krakatower	2	6

COPPIE DELL'ULTIMO GIRONE

Macchina-Angler
Votbinnik-Lysmov
Jal-Serek
Sherevsky-Krakatower
Jandorf-Grabo

Dopo aver studiato per un momento la lista, Sandra disse: «Ehi, ma c'è anche Anger che potrebbe arrivare primo se battesse la Macchina e Votbinnik perdesse con Lysmov, no?»

«In teoria potrebbe darsi, ma temo che l'ipotesi sia un po' azzardata, a meno che non si verifichi un altro guasto meccanico. Per essere sinceri, mia cara, la Macchina è semplicemente troppo in gamba per tutti noi. Se solo fosse un po' più rapida (e questi miglioramenti tecnologici arrivano sempre), ci surclasserebbe completamente. Ci troviamo in quel fuggevole momento di equilibrio in cui il genio è quasi in grado di equilibrare la meccanica. Mi fa sentire triste, ma nello stesso tempo anche morbosamente orgoglioso, pensare che mi trovo ad assistere alla morte degli scacchi dei grandi maestri. Oh, immagino che si continuerà lo stesso a giocare, ma non sarà mai più la stessa cosa». Lasciò andare un sospiro e scosse le spalle.

«In quanto a Willie, è in gamba e darà del filo da torcere alla Macchina,

ci può contare. Potrebbe anche, a lume di logica, ottenere un pareggio».

«Ma allegra,» aggiunse toccando il braccio a Sandra. «Non dimentichi che una vittoria per la Macchina è sempre una vittoria per gli Stati Uniti».

La predizione di Doc di un lungo e difficile incontro, decisamente non si avverò.

Poiché aveva il Bianco, la Macchina aprì con pedone in E 4 e Angler passò alla difesa siciliana. Per le prime dodici mosse da entrambe le parti i due avversari spostarono i loro pezzi e bloccarono gli orologi con tale rapidità (mentre Vanderhoef inseriva fulmineamente le mosse di Angler) che su nelle tribune Bill e Judy rovistavano ancora all'impazzata nel MAS, alla ricerca della pagina giusta.

La Macchina fece la sua trentesima mossa, sempre a tempo di lampo.

«Alfiere mangia pedone, scacco e matto in tre mosse!» annunciò Willie a gran voce, poi fece la mossa, pestò la mano sull'orologio e si appoggiò allo schienale.

Sulle tribune ci fu un singulto collettivo.

Dave strinse forte il braccio di Sandra. Poi, dimenticando per una volta di essere la cautela fatta in persona, chiese ad alta voce a Bill e Judy: «Allora voi due, idioti, avete trovato 'sta pagina? *La trentesima mossa della Macchina è una cavolata*!»

Individuata la nota, Judy la sottolineò con l'unghia e lanciò un grido. «Si! Eccola qui a pagina 161 in una nota a piè di pagina, (e) (2) (B). *Dave, nel libro c'è proprio quella trentesima mossa per il Bianco*! Ma il Nero risponde con cavallo in D 2, non è l'alfiere che mangia il pedone, guarda. E tre mosse più avanti il libro dà il Bianco in vantaggio».

«Ma che diavolo, non può essere!» affermò Bill.

«Invece è così. Puoi controllare. *Quella cavolata è nel libro.»*

«Zitti, tutti!» ordinò Dave portandosi di colpo le mani al viso. Quando le abbassò, un momento dopo, i suoi occhi erano raggianti. «Adesso capisco! Angel ha immaginato che usassero l'ultima edizione del MAS per programmare le aperture della Macchina, ha scovato un errore nel testo e ha giocato in modo da attirare deliberatamente la Macchina in quella variazione!»

Dave praticamente gridò le ultime parole, ma questo non attirò affatto l'attenzione perché in quel momento la sala intera era più rumorosa di quanto lo fosse stata durante tutto lo svolgimento del torneo. Il brusio si calmò un po' quando la Macchina rispose con una mossa.

Angler replicò immediatamente.
La Macchina rispose subito con un'altra mossa non appena le fu inserita quella di Angler.
Angler mosse di nuovo, e quando la sua mossa fu introdotta la Macchina accese il pannello in risposta:

MI HA DATO SCACCO MATTO. CONGRATULAZIONI!

Il mattino dopo Sandra sentì confermare l'ipotesi di Dave sia da Angler sia da Great. Doc li aveva scorti mentre bevevano insieme caffè e malto, e lui e Sandra si unirono loro.
Doc era tutto giubilante perché aveva appena pareggiato la partita aggiornata con Sherevsky, il che significava, dal momento che Jandorf aveva battuto Grabo, che si era indiscutibilmente aggiudicato il Nono Posto. Adesso stavano tutti aspettando la finale tra Votbinnik e Lysmov, che avrebbe deciso la classifica finale dei primi. Willie Angler era compiaciuto, Simon Great sereno e finalmente un po' più comunicativo.
«Sai, Willie,» gli disse lo psicologo, «temevo appunto che uno di voi escogitasse qualcosa del genere. Quella è stata la ragione principale per cui non ho fatto usare alla Macchina le aperture programmate finché la vittoria di Lysmov non mi ci ha costretto. Non potevo controllare ogni riga del libro né gli *Archives* o *Shakhmaty*. Non c'era il tempo. In effetti avevamo una dozzina di dattilografe e di correttori di bozze che hanno sgobbato per settimane a preparare quella parte del programma e ad assicurarsi che era fedelissimo al testo dei libri. Adesso, però, dimmi la verità, Willie. Quanti amici avevi che cercavano errori nell'ultima edizione del MAS?»
Willie sogghignò. «La tredicesima edizione del libro, quella sfortunata per te. Beh, questo è il *mio* segreto. Anche se ho sempre detto che chiunque voglia far parte del Club degli Ammiratori di Willie Angler deve aspettarsi, un giorno o l'altro, di pagare il privilegio. Sono dei tizi svegli, quelli, e io li tengo sotto pressione».
Simon Great scoppiò a ridere e disse a Sandra: «Anche il suo giovane amico Dave è stato molto sveglio a dedurre rapidamente quel che era successo. Willie, dovresti ammetterlo tra gli Irregolari di Bleeker Street».
Sandra disse: «Ho l'impressione che stia studiando l'idea di mettere su un club in proprio».
Angler sbuffò. «Quello è l'unico guaio dei *miei* ometti. Non aspettano altro che di scalzarmi».

Simon Great disse: «Beh, dal momento che Willie sta mollando Dave, desidererei parlargli. Ci vuole del vero coraggio, in un giovane, per mettere in discussione l'autorità».

«Come dovrebbe fare a mettersi in contatto con lei?» chiese Sandra.

Mentre Great glielo diceva, Willie li studiò con il viso aggrottato.

«Simon, intendi rimanere in questo settore della programmazione scacchistica?» chiese.

Simon Great non rispose alla domanda. «Tu stai cercando di dirmi qualcosa, Willie,» disse. «In questi due ultimi giorni sei stato avvicinato dalla IBM?»

«Vuoi dire per prendere il tuo posto?»

«Ho detto IBM, Willie».

«Oh,» il sogghigno di Willie divenne ermetico. «Non parlo».

Ci fu un brusio di rumori e un accorrere di gente intorno ai tavoli da gioco. Willie s'alzò in piedi.

«Lysmov ha accettato il pareggio!» li informò un momento dopo. «Quel bandito!»

«Bandito perché così ti piazza al primo posto alla pari con Votbinnik, ma entrambi in testa alla Macchina?» indagò Great gentilmente.

«Ahh, avrebbe potuto battere Binny, piazzandomi al primo posto da solo! Bandito d'un russo!»

Doc scosse il dito. «Lysmov avrebbe anche potuto *perdere* con Votbinnik, Willie, piazzandoti al secondo posto».

«Non pensare queste cose cattive. Arrivederci, amici».

Mentre Angler scendeva rumorosamente le scale, Simon Great fece cenno al cameriere di portare dell'altro caffè, accese una sigaretta nuova, aspirò a fondo e si appoggiò allo schienale.

«Sapete,» disse, «è davvero un sollievo non essere costretto per un po' a impersonare il programmatore iperfiducioso. Il fatto di essere uno psicologo non mi rende tagliato per quelle cose. Non sono più tanto bravo come un tempo a pestare la zucca della gente col mio *ego».*

«Non te la sei cavata mica male,» affermò Dooc.

«Grazie. In effetti la WBM è molto soddisfatta del comportamento della Macchina. Le sue pecche l'hanno resa più reale e hanno fatto notizia, specialmente per il modo in cui ha funzionato quando la gara si è fatta dura... Quelle riparazioni che i ragazzi hanno fatto contro il tempo durante la tua partita, Savilly, aiuterà molto la vendita dei computer della WBM, ne sono certo. In effetti nessuno potrebbe aver assistito al torneo per molto

tempo senza rendersi conto che c'erano ben nove persone intelligenti e decise, pronte a uccidere quel povero calcolatore se solo avessero potuto. La Macchina ha superato un vero esame. E poi tutta la faccenda sottolinea perfettamente ciò che i computer possono fare e ciò che non possono fare. E non solo a livello popolare. I ricercatori della WBM stanno imparando parecchio sui computer e sulla teoria della programmazione studiando come si sono comportati la Macchina e il suo programmatore sotto lo sforzo del torneo. È un tipo di test del tutto differente da quello offerto da qualsiasi altro lavoro svolto da elaboratori. Proprio stamattina, per esempio, uno dei nostri grandi matematici mi ha detto che sta cominciando a pensare che la Teoria dei Giochi si applica anche agli scacchi, perché con la programmazione si può bluffare e controbluffare. E *io* sto imparando molto sulla psicologia umana».

Doc fece una risatina chioccia. «Come per esempio che il pensiero umano è solo una questione di come si programma la propria mente? E cioè che in quello siamo tutti simili alla Macchina?»

«Questo è appunto uno dei punti importanti, Savilly. Sì.»

Doc sorrise a Sandra. «Lei, mia cara, ha scritto un simpatico articoletto su come l'Uomo ha sconfitto la Macchina servendosi dei suo fiuto, e si è aggiudicata una vittoria per l'amicizia internazionale.

«Ora la faccenda si fa più profonda».

«Un sacco di cose si fanno più profonde,» replicò Sandra, guardandolo serena. «Molto più profonde di quanto ci si aspetti sempre all'inizio».

Il tabellone elettrico si accese.

CLASSIFICA FINALE

Giocatori	*Vittorie*	*Sconfitte*
Angler	6	3
Votbinnik	6	3
Jal	5 1/2	3 1/2
Macchina	5 1/2	5 1/2
Lysmov	5	4
Serek	4 1/2	4 1/2
Sherevsky	4 1/2	4 1/2
Jandorf	3 1/2	5 1/2
Krakatower	2 1/2	6 1/2
Grabo	2	7

«È stato un bel torneo,» disse Doc. «E la Macchina ha dimostrato di essere un gran maestro. Ti deve aver fatto veramente piacere, Simon, dopo essere stato lontano per vent'anni dai tornei di scacchi».

Lo psicologo annuì.

«Adesso ritornerà alla psicologia?» gli chiese Sandra.

Simon Great sorrise. «Posso rispondere onestamente alla domanda, Miss Orayling, perché la notizia sta per essere diramata ufficialmente. No. La WBM sta facendo pressioni perché la Macchina venga ammessa ai Tornei dei Candidati Interzonali. Voglio avere la possibilità di partecipare al Campionato Mondiale».

Doc inarcò le sopracciglia. «Questa è decisamente una notizia bomba. Ma senti, Simon, con tutto quello che hai appreso da questo torneo non ti sarà possibile rendere la Macchina quasi invincibile in ogni partita?»

«Non so. Giocatori come Angler e Lysmov possono sempre trovare delle pecche nel suo funzionamento ed escogitare qualche nuovo stratagemma. E poi c'è un'altra soluzione al problema di far entrare in un torneo un solo computer».

Doc si rizzò di colpo. «Vuoi dire far partecipare più squadre di calcolatori e programmatori invece di una sola?»

«Esattamente. I russi daranno senz'altro dei computer ai loro migliori giocatori, considerando il prestigio che il gioco ha in Russia. E non ho fatto quella domanda sulla IBM a Willie solo per ipotesi. I tornei scacchistici sono un ottimo modo per mettere alla prova computer concorrenti e metterli in mostra davanti al pubblico, esattamente come le corse campestri lo sono state per le prime automobili. Il futuro gran maestro di scacchi sarà inevitabilmente una squadra composta da computer e programmatore, una unità simbiotica uomo-macchina, in cui probabilmente ciascuno dei due possiederà una maggior libertà di quella concessa a me in questo torneo... Voglio dire che l'uomo prenderà in mano la partita in certe situazioni e in altre sarà la macchina a farlo».

«Mi fa girare la testa,» affermò Sandra.

«Anche la mia è un oceano in tempesta,» l'assicurò Doc. «Simon, tutto questo andrà benissimo per quei maestri che potranno procurarsi un computer, o dal governo o ponendosi a disposizione delle grandi società. O in altri modi. Jandorf, sono sicuro, riuscirà a interessare qualche milionario argentino e a farsi procurare il suo computer. Mentre io... io sono troppo

vecchio... eppure, quando comincio a pensarci... ma i vari Bela Grabo? A proposito, sai che Grabo sta contestando la vittoria di Jandorf? Sostiene che Jandorf ha discusso la posizione con Serek. Credo che abbiano scambiato sì e no due parole».

Simon alzò le spalle. «I Bela Grabo dovranno continuare a combattere le loro battaglie, se necessario accontentandosi di tornei meno importanti. Credimi, Savilly, d'ora in poi i nostri tornei principali, senza la partecipazione di uno o più computer, saranno senza sugo».

Il dottor Krakatower scosse la testa e disse: «Pensare si fa sempre più costoso ogni anno che passa».

Dal salone giunse l'aspra voce di Igor Jandorf e quella acuta di Bela Grabo, decisamente furiosa. Si udirono distintamente due parole: «... Ti sfido...»

Sandra disse: «Beh, c'è qualcosa che non si può inserire in una macchina: l'*ego*».

«Oh, questo proprio non lo saprei,» disse Simon Great.

[1]Titolo originale: *The 64-Square Madhouse.*
Traduzione di Mario de Luigi.

Una storia di lupi
di Thomas M. Disch

Poiché non sono né un lupo né un uomo, sono forse l'unica persona qualificata a parlare di Ares Pelagian, e – dal momento che io stessa posseggo una doppia natura – sono perfettamente in grado di comprendere alcuni aspetti della sua storia che potrebbero sfuggire a un narratore che sia semplicemente umano. Inoltre lo conoscevo intimamente – lo conoscevo sotto il suo duplice aspetto – e questa è per me una ragione sufficiente per narrarne la storia.

Io mi chiamo Daphne. Questo naturalmente non è il mio vero nome. La moderna abitudine di rivelare il proprio vero nome a chiunque si conosca è, secondo me, volgare e non poco pericolosa. Daphne è un bel nome, e ben si presta a ciò che verrà probabilmente considerata, in ogni caso, una fantasia, ed è indicativo della mia situazione ...io sono un'amadriade, un'amadriade inglese.

Il lettore generico potrà forse provare un certo pregiudizio contro le amadriadi che si mettono a narrare storie, sospettando che la loro prosa possa essere profondamente permeata dalla melassa della capricciosità ...un racconto, insomma, senza capo né coda. Questo può essere stato anche vero a suo tempo, ma il trapianto di tante di noi in Inghilterra, al tempo del revival neoclassico, ha contribuito notevolmente a innalzare il tono intellettuale delle ninfe dei boschi. Semplicemente non si può resistere all'inverno inglese se non si fa un po' di lettura.

Ma basta coi preamboli ...la-sciate che vi racconti di Ares.

Ares nacque la vigilia di Natale (come avreste potuto indovinare anche voi se solo aveste una certa familiarità con queste faccende) da George e Lydia Pelagian, la cui villetta, situata in una graziosa valle del Wiltshire, si trova convenientemente esposta alla mia vista. George era il guardacaccia della tenuta di Lord Edmund Hamilton, da tempo defunto, e il giovane Ares poteva aspettarsi di succedere al padre nella sua posizione, perché tutto questo avvenne ad un'epoca in cui la professione del padre faceva parte del patrimonio del figlio. Odio pensare ciò che questo significa riguardo alla mia età.

Il giovane Ares era un bambino sano e vigoroso che amava in modo quasi panteistico la vita all'aperto. Suo padre, non meno di me, lo adorava, e sua madre, come tutte le madri, lo coccolava. Ricordo un giorno di primavera del suo sesto anno ...Ares era seduto nell'ombra maculata dei miei rami in boccio e suonava le fistule che suo padre gli aveva insegnato a fare. Io amo pazzamente la musica e Ares suonava così bene già allora, che devo confessare di aver gettato su di lui un piccolo incantesimo. E lui tornava, ogni giorno di bel tempo, a suonarmi le sue canzoni. Stavo già cominciando ad attendere con impazienza che diventasse maggiorenne: era passato tanto tempo da quando mi ero manifestata a qualcuno; non era più successo dal tempo della mia sfortunata esperienza con Sir Mile Eliot, durante la Restaurazione – ma questa è un'altra storia.

Ma dipingere Ares, sia pure all'età di sei anni, come un pacifico amante della natura dalle guance rosee, un putto che suonava nel coro di qualche chiesa barocca, sarebbe fuorviarne. Ares non era né un botanico né uno di quei patiti di latte e pan tostato che passano il tempo a osservare gli uccelli (oh, quanto odio i botanici!). Era un piccolo animale: spietato con gli animali, con le rane, i serpenti, intrappolatore di scoiattoli e conigli ed esperto battitore (sebbene non gli fosse ancora concesso di portare un fucile) dei cervi che Lord Edmund manteneva nella sua tenuta. Non riesco proprio a calcolare quanti pettirossi, tordi e allodole siano caduti solo dai miei rami, vittime della fionda di Ares. Era in tutto e per tutto figlio di suo padre.

Beh ...non proprio in tutto e per tutto. Sono sicura che suo padre si sarebbe angustiato vedendo quel che vidi io un giorno d'autunno: Ares si chinò sul corpo ancora vivo di un coniglio che aveva intrappolato e gli spinse indietro la bocca urlante, mentre affondava i suoi dentini da latte nella soffice gola. Questo fatto mi richiamò ancestrali ricordi, che giacevano ben sepolti nel mio tronco: giovane esuberanza pagana, pensai con approvazione.

L'anno dopo ci fu una rara coincidenza di cicli settennali e novennali, un'occasione universalmente rispettata durante la mia gioventù (era sempre in questo periodo che veniva consumato il Divino Sacrificio ...il rituale assassinio del Re o del suo sostituto. Thomas Becket, per esempio, fu ucciso nella Cattedrale di Canterbury nel 1170, un altro punto di intersezione dei due cicli. Dove va il tempo tutto?), ma che da allora era caduta nel dimenticatoio popolare. Gli uomini possono anche ignorare le

leggi della magia, ma la Natura no. Quell'anno, nel pomeriggio del Venerdì Santo, Ares Pelagian si trasformò in un lupo.

Stava tornando a casa dopo la funzione in chiesa per il Venerdì Santo, sguazzando nel paludoso terreno di fango e neve appena sgelata lungo il sentiero che costeggiava la base della collinetta su cui stavo io, e quando lo vidi cadere sulle mani pensai che fosse scivolato. Solo che Ares non fece alcun sforzo per rialzarsi, ma rimase a sguazzare nel fango per qualche minuto. Alla fine vidi che non era più Ares ...ma un cucciolo di lupo pesantemente bardato con abiti invernali. Il cucciolo riuscì a districarsi dai pesanti abiti dopo averli stracciati a zampate sul davanti, e risalì saltellando la collina verso di me. Quando mi resi conto che Ares era un lupo mannaro, mi sentii terribilmente infelice. Un'amadriade aveva il diritto di manifestarsi a un essere umano ...ma ad un lupo mannaro? Era impensabile, un uomo lupo può ricorrere ai lupi o agli uomini per avere compagnia, ma mai a un altro semiumano.

Il cucciolo sparì alla vista infilandosi nella riserva e io tornai alla mia lettura, un volume di Gibbon che avevo involato da casa Edmund in una delle rare occasioni degli anni passati in cui mi ero materializzata, sia pure sotto le spoglie eteree di un fantasma. Ma la mia attenzione, anche nei momenti migliori, è incostante e in queste circostanze non riuscivo a pensare ad altro che al lupacchiotto che era diventato Ares... e che ora tornò a uscire dai boschi con un coniglio appena ucciso tra le fauci. La trappola di Ares era ancora attaccata alla zampa anteriore della bestiola.

Dopo la mia delusione iniziale, mi trovai a considerare il nuovo Ares (perché, dopo tutto, era ancora Ares, sebbene qualcosa fosse cambiato) sotto una luce più favorevole. Non rimanevano più molti lupi in Inghilterra – nel secolo precedente ne avevo visti solo due – ma giudicai che Ares come cucciolo di lupo se la cavava brillantemente come da bambino: pieno di salute e vigoroso, non tanto roseo forse, ma coperto di un bel pellicciotto lustro. Ares divorò il coniglio con gusto, seppellì le ossa vicino a una delle mie radici (dove si sono da allora disfatte), e con la sua voce acuta da cucciolotto cominciò a lanciare ululati da lupo. Io cominciai a sentirmi dispiaciuta per lui. Come bambino sarebbe stato abbastanza felice, come possono essere felici i bambini in Inghilterra, ma come lupo temevo che si sarebbe ritrovato solo, infelice ed escluso da tutti.

Al tramonto del Venerdì Santo, Ares, il bambino, si risvegliò nudo e tremante rannicchiato contro il mio tronco. Nello stesso tempo suo padre uscì dal villino giù in fondo alla valle e si mise in cammino lungo il

sentiero che costeggiava la mia collina, chiamando il figlio a gran voce. Indiscreta, ruppi quel silenzio che avevo sempre mantenuto in presenza di Ares: «I tuoi abiti sono sul sentiero presso la betulla, svelto.»

Ares era troppo sconvolto dalla situazione in cui si trovava per notare alcunché di insolito nel fatto che un albero gli parlasse (e, dopo tutto, non è poi tanto insolito eccetto che per la maggior parte di coloro che sono privi di fantasia) e seguì il mio consiglio. Prima che suo padre lo ritrovasse si era già rivestito e tremava tutto, col fango che gli inzaccherava gli abiti e la giacca stracciata dopo il mal riuscito tentativo di svestizione compiuto quel pomeriggio. Non c'è dubbio che quella sera e il giorno dopo venne punito severamente, ma la domenica di Pasqua ebbi il piacere di vedere l'intera famiglia... George, Lydia (con un nuovo cappellino che a me sembrò piuttosto di cattivo gusto) e Ares avviarsi tutti insieme verso la chiesa per il servizio pasquale. Mi chiesi oziosamente quale storia avesse inventato Ares per spiegare ai genitori lo stato in cui era ridotto il venerdì precedente; e mi chiesi anche come l'avesse spiegato a se stesso. Oh, in realtà mi chiesi parecchie cose, perché, se non siete cristiani, le domeniche possono essere terribilmente noiose.

Evidentemente però Ares aveva capito quel che gli era successo, perché, con la naturale sagacia della gioventù, evitò ulteriori imbarazzanti scene di licantropia (una brutta parola, ma l'inglese è così povero di espressioni adatte ai fenomeni soprannaturali. Licantropia, sicuro! Sembra quasi una malattia. Amadriade, invece, è una parola che mi è sempre piaciuta). Le notti di luna piena, Ares scivolava fuori dalla finestra della sua stanza e correva nel bosco, da cui emergeva qualche minuto dopo sotto la sua altra forma di lupo. Pensieroso, poi, veniva sempre a trovarmi ogni volta che aveva catturato una preda. Lupo o ragazzo, era un bravo cacciatore, così che passavamo insieme la maggior parte di quelle sere: io facevo stormire leggermente le foglie e Ares ululava con fare infantile contro la luna da cui, se solo ci avesse pensato un momento, non avrebbe potuto aspettarsi altro che guai.

Gli anni passarono... o meglio i mesi, dal momento che avevo cominciato ormai a calcolare il tempo, come Ares, in base alle fasi della luna ...e Ares maturò diventando un bel giovanotto e un forte ed elegante lupo. La distinzione era superficiale. Quando Ares raggiunse i diciotto anni, George Pelagian morì di infezione bronchiale e fu sepolto, lontano dalla mia vista, nel cimitero accanto alla chiesa parrocchiale. Dopo il funerale Ares venne a farmi visita. Ultimamente la forza del mio

incantesimo si era indebolita e avevo visto molto poco Ares, l'uomo.
«Adesso è morto,» mi disse Ares e piangeva.
«Sei tu il nuovo guardacaccia,» gli dissi a bassa voce... così adagio che temetti non mi avesse sentito.
Ma mi aveva sentito. «Adesso sono io il guardacaccia,» disse.
Dopo quel giorno, Ares mi venne a trovare più spesso, ma non più da solo. Lo accompagnava Linda Wheelwright, la più giovane figlia di uno dei fattori di Lord Edmund. Io non sono gelosa per natura, ma devo confessare che consideravo Linda al di sotto di Ares. Oh, era sì attraente, sia pure in modo piuttosto rozzo, ed era molto vivace nella sua prima prorompente femminilità, e, molto evidentemente, era innamorata di Ares e lui di lei. Ares le propose di sposarlo, proprio sotto i miei rami! Io ho in odio il concetto di matrimonio, ma può darsi che questo sia dovuto al fatto che sono un amadriade. Quando tornarono, la volta dopo, scoprii che Ares non era stato del tutto soggiogato dalle mortali forze delle convenzioni ...e neppure Linda, se incoraggiata. La passione era una cosa stupenda, e alla coppia – dal momento che questo erano decisi ad essere – diedi la mia benedizione, rinunciando graziosamente alle mie pretese sull'affetto di Ares. Quella notte fu annunciato il loro fidanzamento ai genitori di Linda, che, essendo inglesi, stabilirono la data del matrimonio a un anno di distanza. Tanto per essere sicuri! L'opinione di Ares in merito, che mi confidò privatamente, coincideva largamente con la mia, sebbene lui la esprimesse in modo assai più eloquente. Gli inglesi hanno delle bellissime parole per quelle faccende. Io lo consigliai di essere paziente.
Nello stesso periodo che Ares faceva la corte a Linda, Ares – l'altro Ares che vedevo di notte una volta al mese – aveva scoperto una compagna. Tutto il suo ululare si era dimostrato, alla fin fine, utile. Da dove venisse e da quanto lontano, non ne avevo la minima idea. Anch'essi si amavano appassionatamente, sebbene non si parlasse di matrimonio. I lupi, immagino, sono più irregolari nelle loro relazioni. In ogni caso, dal momento che lei era forse l'unica lupa in tutta l'Inghilterra fuori di uno zoo, non aveva bisogno di quella garanzia di fedeltà di cui necessitava Linda. Nel giugno dell'anno seguente, Ares divenne padre di quattro bellissimi cuccioli. In settembre, Ares e Linda si sposarono.
Durante il decennio e oltre in cui Ares aveva vagato per le collinette del Weltshire nei panni di lupo, era sempre riuscito a sfuggire all'attenzione dei vicini umani limitando le sue ruberie a conigli, fagiani e altra piccola selvaggina. È vero che di tanto in tanto fu scorto in lontananza da tardi

viandanti sotto la luce della luna piena estiva, ma era stato sempre scambiato per un cane randagio, dal momento che i lupi erano tanto rari nell'Inghilterra meridionale. La presenza di una intera famiglia di sei lupi, però, non poteva sfuggire così facilmente. Ares era sceso in caccia solo una notte al mese; la sua compagna, invece, doveva andare a caccia tutte le notti ...per sé e per i quattro cuccioli.

Strani cani furono avvistati sempre più frequentemente; il solitario ululare della sua compagna contro la luna non piena fu argomento di molte discussioni sia nel palazzo patrizio che oltre, sebbene nel villino del guardacaccia non si fosse mai accennato a quell'argomento. Spesso, dopo aver accompagnato Linda a casa di suo padre a tarda notte, Ares si aggirava nei boschi per scorgere la sua sposa lupina o uno dei quattro figlioletti che ora erano cresciuti (e rapidamente) raggiungendo dimensioni da adolescenti, mentre la seguivano per apprendere le regole della caccia e il modo di infrangerle. Seguendo un oscuro istinto, anche la compagna di Ares non aveva mai attaccato né gli animali domestici delle fattorie vicine – pecore e pollame – né i cervi di Lord Edmund, ma i suoi figli, più pigri o forse più affamati e sfortunati, svilupparono una preoccupante golosità nei confronti dei montoni. In breve, i vicini di Ares si misero a parlare di lupi.

«Lupi!» disse Ares, beffardo. «Non ci sono lupi nel Wiltshire.»

«Sì, proprio lupi,» disse Ares con aria infelice, quando gli portarono davanti le carcasse spolpate delle pecore.

«Devi fare qualcosa, tesoro. Ne parlano tutti», gli consigliò una sera Linda, mentre la coppia si rilassava sotto i miei rami.

«Fra poco.»

«Parlano già di formare una squadra di caccia. E sarebbe una vergogna per te se uno dei tuoi fattori dovesse uccidere il lupo mentre tu te ne stai seduto a casa a lustrare le tue armi.»

Ares fisso la luna, che era quasi piena ormai. «Fra poco», fu tutto quello che volle dire.

La notte della luna piena, una squadra di fattori ben decisi e ben armati di doppiette e carabine, guidati dal signor Wheelwright, il novello suocero di Ares, si recò nel villino del guardacaccia. Linda spiegò che suo marito era uscito di casa per andare a caccia del lupo e gli uomini andarono nel bosco, un po' delusi, per trovare Ares... o, se gli fosse riuscito, il lupo.

Ares intanto si trovava con la sua compagna nel loro punto di incontro preferito. Come al solito lei si stava lamentando, nel suo linguaggio inarticolato, che lui veniva troppo di rado a trovarla e Ares stava cercando

di persuaderla a parlare ai figli riguardo la faccenda dei montoni. La quiete della notte fu rotta dallo sparo di una doppietta. I due lupi drizzarono le orecchie. Nel giro di pochi istanti, gli oggetti delle loro preoccupazioni sbucarono dalla riserva, scossi ma soddisfatti di sé e con addosso un odore fin troppo evidente di agnello. I quattro lupacchiotti risalirono correndo la collina illuminata dalla luna per raggiungere i genitori.

Ares non ebbe il tempo di far loro le sue rimostranze... cominciava a sospettare, anzi, che non sarebbero servite assolutamente a niente. I suoi figli erano selvaggi e indisciplinati; non avevano mai tributato al padre il dovuto rispetto. Ma non ci fu tempo, perché in quell'istante un altro sparo lacerò l'aria notturna e Ares provò una tremenda fitta di dolore all'anca destra. Quando si leccò la ferita scoprì che si era già rimarginata; la pallottola era passata attraverso la carne senza lasciare neppure una cicatrice. Ci sono anche dei vantaggi nell'essere un lupo mannaro.

I sei lupi sfrecciarono giù dalla mia collina verso il bosco tenebroso. Quella sera sentii parecchi altri spari, ma non vidi più né Ares né sua moglie né i figli finché la caccia non si concluse in un fallimento.

Il giorno dopo Ares si incontrò con Linda all'ombra del mio fogliame che, a causa della stagione, stava rapidamente abbandonandomi. Linda aveva un diavolo per capello e Ares era accigliato.

«Mio padre!» continuava a ripetere Linda. «Mio padre sì! E tu dov'eri?»

«Te l'ho detto... ero anch'io a caccia.»

«E allora come mai ho trovato la tua carabina nella legnaia?»

«Quella è una vecchia carabina che non uso più.»

«Non ti aspetterai che ti creda. Te lo dico io dov'eri... con quella nuova barista della Locanda del Pettirosso.»

«...!»

«Non parlarmi *così,* tesoruccio bello. Pensa un po'! Mio padre!»

«Non gli è successo niente.»

«Niente!?» gridò lei. «Buttato a terra da un lupo e non gli è successo niente!»

Ares sorrise. «Una storia verosimile, no? Lui riempie un lupo di pallettoni, tre cartucce dice lui, e quel lupo gli salta addosso e lo sbatte a terra senza fargli altro. Raccontamene un'altra.»

«Adesso dai del bugiardo a mio padre?»

«Sto dicendo che forse ha fatto una capatina al Pettirosso prima di andare a caccia. E poi non spetta ai fattori andare a caccia.»

«Beh, allora sarà meglio che tu cominci a fare il *tuo* lavoro, o me ne

tornerò a vivere da mio padre ...e questo è tutto.»
«Te l'ho detto... stasera ci riprovo.»
«Mio padre verrà con te.»
«Al diavolo tuo padre!»
«Adesso è anche il tuo, così bada a come parli nei suoi confronti.»
«...!»
Linda scosse la testa, fingendosi inorridita. In realtà era ben abituata a quel linguaggio ...per via di suo padre.

Prima di portare questo racconto fino alla sua tragica conclusione, vorrei poter fare una osservazione riguardo il comportamento di Ares, che, anche se potrà sembrare ovvia, spero farà riflettere il lettore. Fino a questo punto Ares, sia come lupo che come uomo, si era comportato in maniera molto esemplare e inglese. Non si era mai scatenato in modo furioso, come si sente che avviene per tanti lupi mannari; aveva dato la caccia solo a quegli ammali che, come guardacaccia, aveva il diritto di cacciare. Con l'unica eccezione del suocero, cui non aveva fatto minimamente male, non aveva mai attaccato un solo essere umano. Era la società – la società degli uomini *e* quella dei lupi – che aveva generato quel dilemma apparentemente insolubile: Ares, l'uomo, doveva dare la caccia alla famiglia di Ares, il lupo. Sono sempre stata grata del fatto che essendo, per così dire, radicata in un punto, non ho mai provato il bisogno di rapporti sociali. La mobilità è la fonte (o si potrebbe dire la radice) di molti mali.
Quella sera, quindi, sotto la luna evanescente ma pur sempre brillante, Ares partì in compagnia di Wheelwright e di altri fattori per la caccia al lupo. Di solito Ares era su di spirito quando andava a caccia, ma quella sera il suo viso era tirato, i passi insicuri e il suo comportamento imprudente. Wheelwright insistette perché la squadra risalisse in cima alla collina da cui i lupi erano stati messi in fuga la sera prima, e Ares non trovò nessuna opposizione efficace a quel piano.
Lei aveva aspettato in quel punto il compagno. Beh, non proprio aspettato: era semplicemente sua abitudine starsene lì in mia compagnia, desiderando di trovarsi con lui. Si videro nello stesso istante, e lei lo riconobbe.
«Spara, Ares!» gridò Wheelwright.
La lupa si avvicinò a lui con andatura rilassata, non fidandosi degli altri ma fiduciosa di essere al sicuro in sua presenza, come si era sentita fiduciosa la sera prima durante l'ultima caccia. Vidi una lacrima

nell'occhio di Ares mentre sollevava il fucile. Ora la lupa era arrivata solo a pochi metri da lui.

«Spara, Ares!»

«No!» gridai io, ma lui non mi sentì o, se mi sentì, mi ignorò.

La carabina fece fuoco; la mira di Ares era stata, come al solito, eccellente. Il corpo della lupa si inarcò in aria e cadde a terra privo di vita. Ares corse verso il cadavere della sua compagna di un tempo, senza badare alle grida di avvertimento del fattore né agli spari che rimbombavano attorno a lui nell'aria fattasi pesante.

Mentre Ares esprimeva il suo dolore in un lamento funebre in cui l'elemento umano era appena percepibile, i cuccioli – che ormai non erano più cuccioli ma lupi quasi adulti – che avevano assistito allo spettacolo si buttarono sull'assassino della madre, rallentarono un poco per la grandine di proiettili e pallettoni che li investì, trapassando i loro corpi senza lasciare traccia di ferite, e si avventarono contro Ares, il primo braccandolo alla gola, gli altri dovunque riuscivano a trovare la presa, lacerando quella carne umana che li aveva generati, squarciando quelle membra che non erano sottoposte a metamorfosi. I fattori erano fuggiti; rimasi solo io ad osservare i quattro lupacchiotti che si allontanavano e i due corpi immoti, su cui feci cadere foglie pietose; su tutto si stendeva il chiarore della luna.

Perdonatemi se porto questo racconto a una conclusione con una morale. Mi è stato detto che una buona storia non ne ha bisogno, ma fa parte delle mie antiquate abitudini riflettere sulle mie esperienze e cercare dei princípi nel materiale grezzo della vita. Quando due nature si dibattono in un unico essere, la peggiore domina la migliore; ed è inevitabile tragedia di un lupo mannaro essere alla fine distrutto, distrutto dalla sua stessa specie.

---

[2]Titolo originale: *His Own Kind.*
Traduzione di Mario de Luigi.

Stazione alieni
di Damon Knight

Rumori metallici echeggiarono lungo i numerosi corridoi e le stanze a volta della Stazione. Paul Wesson stette ad ascoltare per un momento, quando gli echi rimbombanti cessarono. Il razzo di assistenza se n'era andato, diretto verso la Terra; lo avevano lasciato solo nella Stazione Alieni.

Stazione Alieni! Il nome stesso stimolava la sua immaginazione. Wesson sapeva che entrambe le stazioni orbitali erano state battezzate un secolo prima dall'amministrazione, allora britannica, del servizio satelliti. La stazione più grande, interna, era la «Patria», perché trattava il traffico della Terra e delle sue colonie; la stazione esterna si chiamava «Stazione Alieni» perché era progettata specificamente per i rapporti con gli stranieri, gli esseri provenienti dall'esterno del sistema solare. Ma anche questo non poteva diminuire il meraviglioso della Stazione Alieni, che roteava là fuori, sola nel buio, aspettando i suoi visitatori una volta ogni vent'anni...

Uno solo, fra tutti i miliardi di uomini di Sol, aveva il compito ed il privilegio di sopportare la presenza dell'alieno, quando arrivava. Le due razze, da quanto Wesson aveva capito, erano così fondamentalmente diverse che un incontro sarebbe stato per loro molto arduo. Beh, si era offerto volontario per l'impresa, e pensava che ce l'avrebbe fatta; la ricompensa era abbastanza forte.

Aveva superato tutti i test, e, contro le sue stesse aspettative, era stato scelto. L'equipaggio della nave lo aveva portato su come peso morto, anestetizzato in un contenitore di sopravvivenza; lo avevano lasciato in quello stato mentre facevano il loro lavoro, e poi lo avevano risvegliato. Ora se n'erano andati, e lui era solo. Ma non del tutto.

«Benvenuto alla Stazione Alieni, sergente Wesson,» disse una voce piacevole. «Parla la tua rete alfa. Sono qui per proteggerti e servirti in ogni modo. Se desideri qualcosa non hai che da dirlo». Era una voce neutra, con una specie di cordialità professionale, come quella di un bravo maestro di scuola o di un registratore supervisore.

Wesson era stato avvertito, ma era ancora stupefatto dal suo timbro umano. Le reti alfa erano l'ultima novità in fatto di cervelli robotici, contemporaneamente computers, dispositivi di sicurezza, servitori personali e biblioteche, con qualcosa di talmente vicino alla «personalità» e al «libero arbitrio», che gli esperti stavano ancora dibattendo la questione. Erano rari ed enormemente costosi, e Wesson non ne aveva mai incontrati prima.

«Grazie,» disse all'aria vuota. «Ah, come ti devo chiamare, a proposito? Non posso dire sempre "Ehi, rete alfa".»

«Uno dei tuoi ultimi predecessori mi chiamava Zia Nettie,» rispose la rete. Wesson arricciò il naso. Rete alfa...Zia Nettie. Quel nome non gli andava. «La parte della zia va bene,» disse. «E se ti chiamassi Jane? Era la sorella di mia madre, e la tua voce assomiglia un po' alla sua.»

«Sono onorata,» disse cortesemente l'invisibile meccanismo. «Ti posso servire un rinfresco, ora? Panini? Qualcosa da bere?»

«Non ancora,» disse Wesson. «Penso che darò un'occhiata in giro, prima». E si allontanò. Questo sembrò porre fine alla conversazione, per quanto riguardava la rete. Buona cosa: era giusto averla per compagnia e che parlasse quando ci si rivolgeva a lei, ma se diventava troppo chiacchierona...

La parte umana della stazione era divisa in quattro segmenti: camera da letto, soggiorno, sala da pranzo, bagno. Il soggiorno era comodo, spazioso e piacevolmente ammobiliato in verde e marrone rossiccio: l'unica nota meccanica era il grosso banco per gli strumenti in un angolo. Le altre stanze, sistemate ad anello attorno al soggiorno, erano piccole; solo lo spazio necessario a Wesson, uno stretto corridoio intorno, e i meccanismi che gli sarebbero serviti.

Il tutto era immacolato, scintillante ed efficiente, nonostante i suoi vent'anni di abbandono. «Questo è il periodo migliore,» si disse Wesson. Il mese precedente la venuta dell'alieno: buona cucina, niente lavoro, una rete alfa per la conversazione.

«Zia Jane, adesso vorrei una bistecchina,» disse alla rete. «Abbastanza al sangue, con patate cotte a fettine, cipolle e funghi, e un bicchiere di birra. Chiamami quando è pronto.»

«Bene,» disse la voce con timbro gradevole. In sala da pranzo, il cuoco automatico cominciò a ronzare e chiocciolare con aria d'importanza. Wesson gironzolò ed ispezionò il banco strumenti. Le camere stagne erano ben sigillate, dicevano i controlli; l'aria circolava. La stazione era in orbita

e ruotava sul suo asse con la forza, al perimetro dove stava Wesson, di un g. La temperatura media di questa parte della stazione era sui 73 gradi Fahrenheit.

L'altra parte del banco raccontava una storia diversa: tutti i quadranti erano spenti, disattivati. Il Settore Due, che occupava un volume molto maggiore, non era ancora in funzione.

Wesson aveva una vivida immagine mentale della Stazione, in base a fotografie e schemi: una sfera di duralluminio di cinquecento piedi, a cui il sottile disco di trenta piedi della sezione umana sembrava essere stato aggiunto per un ripensamento. Tutta la cavità della sfera, tranne che per un alveare di stanze di approvvigionamento e sussistenza e per le importantissime vasche, recentemente allargate, era un'unica camera, strettissima per l'alieno...

«La bistecca è pronta!» disse Zia Jane. La bistecca era buona, croccante all'esterno come gli piaceva, tenera e rosa internamente. «Zia Jane», disse lui a bocca piena, «è tutto molto dolce, non è vero?»

«La bistecca?» chiese la voce, in tono leggermente ansioso.

Wesson sogghignò: «Lascia perdere. Senti, Zia Jane, hai ripetuto questa routine... quante volte? Sei stata installata con la Stazione, o cosa?»

«Non sono stata installata con la Stazione», disse Zia Jane compitamente. «Ho assistito a tre contatti.»

«Mmm. Sigaretta,» disse Wesson, battendosi le tasche. L'autochef ronzò per un momento, poi fece schizzare fuori da un'apertura un pacchetto di G. I. Wesson se ne accese una. «Benissimo», disse, «ci sei passata tre volte. Ci sono un sacco di cose che puoi dirmi, vero?

«Sì, certo. Che cosa vorresti sapere?» Wesson fumò e rifletté, col capo reclinato all'indietro e gli occhi verdi semichiusi. «Prima di tutto», disse, «leggimi il rapporto di Pigeon... sai, dalla *Breve Storia.* Voglio vedere se lo ricordo bene.»

«Capitolo Due,» disse la voce prontamente. «Il primo contatto con un'intelligenza non-solare fu stabilito dal comandante Ralph C. Pigeon il primo luglio del 1987, durante un atterraggio d'emergenza su Titano. Ciò che segue è un estratto dai suo rapporto ufficiale: "Mentre cercavamo la possibile causa dei nostri disturbi mentali, scoprimmo ciò che sembrava una gigantesca costruzione di metallo sul fianco opposto della catena montuosa. La nostra preoccupazione aumentò quando ci avvicinammo a questa costruzione, che era poliedrica ed approssimativamente lunga sette volte il *Cologne.* Alcuni dei presenti espressero il desiderio di ritirarsi, ma

il tenente Acuff ed io avevamo la forte e indefinibile sensazione di essere chiamati. Perciò, nonostante il nostro disagio non fosse diminuito, decidemmo di andare avanti e di mantenere il contatto radio con il resto del gruppo, che sarebbe tornato alla nave. Giungemmo alla costruzione aliena per mezzo di un'entrata larga ed irregolare... La temperatura interna era di meno settantacinque gradi Fahrenheit; l'atmosfera sembrava composta di metano e ammoniaca. Nella seconda camera ci stava aspettando una creatura aliena. Sentimmo il disagio, che ho tentato di descrivere, ad un livello molto maggiore di prima, e anche la sensazione di essere chiamati o invocati... Osservammo che la creatura stava trasudando un denso liquido giallastro, da certe articolazioni o pori della sua superficie. Vincendo il disgusto, riuscii a raccogliere un campione di questa essudazione, che fu poi spedito per le analisi..."

«Il secondo contatto, dieci anni dopo, fu opera della famosa spedizione su Titano del Commodoro Crawford...»

«No, basta così,» disse Wesson, «volevo solo la citazione di Pigeon». Fumò, meditando. «Sembra un po' tagliata. Non hai una versione più lunga da qualche parte nei tuoi banchi di memoria?»

Ci fu una pausa. «No,» disse Zia Jane.

«C'era qualcosa d'altro, quand'ero bambino,» si lamentò nervosamente Wesson. «Ho letto quel libro quando avevo dodici anni, e mi ricordo una lunga descrizione dell'alieno... Voglio dire: ricordo che c'era.» Girò su se stesso. «Senti, Zia Jane, tu sei una specie di cane da guardia universale, vero? Hai telecamere e microfoni per tutti la Stazione?»

«Sì,» disse la rete in tono leggermente (era l'immaginazione di Wesson?) offeso.

«Bene, e il Settore Due? Devi avere telecamere anche lassù, non è così?».

Sì».

«Allora puoi dirmelo. Come sono gli alieni?»

Ci fu una pausa più marcata. «Mi spiace, non posso dirtelo,» disse Zia Jane.

«No,» disse Wesson, «non pensavo che potessi: hai l'ordine di non dirmelo, immagino, per lo stesso motivo per cui quei libri di storia sono stati tagliati rispetto a quando ero bambino. Ora, quale sarebbe il motivo? Hai qualche idea, Zia Jane?». Ci fu un'altra pausa.

«Sì,» ammise la voce.

«Allora?»

«Mi dispiace, non posso...»
«... dirtelo», Wesson ripeté in coro con lei. «Benissimo. Almeno sappiamo come stanno le cose.»
«Sì, sergente. Ti andrebbe un po' di dolce?»
«Niente dolce. Un'ultima cosa: che cosa succede ai guardiani della Stazione come me, dopo il loro turno di servizio?»
«Sono promossi alla Classe Sette, studenti con tempo libero illimitato, e ricevono la donazione di settemila stellors in contanti, più alloggio di prima classe gratuito...
«Sii, tutte queste cose le so,» disse Wesson, umettandosi le labbra secche. «Ma quello che ti sto chiedendo è se le persone che sai... in che condizioni erano quando hanno lasciato questo posto?»
«La solita condizione umana,» disse la stazione in tono brillante. «Perché me lo chiede, sergente?» Wesson fece un gesto di insoddisfazione. «Qualcosa che ricordo da certe chiacchiere fatte all'Accademia. Non riesco a togliermelo dalla testa. So che aveva qualcosa a che fare con la Stazione. Solo la parte di una frase: "...Cieco come un pipistrello e setole bianche da per tutto...". Sarebbe la descrizione dell'alieno, o del guardiano quando vennero a portarlo via?»
Zia Jane fece un'altra delle sue pause imbarazzate.
«D'accordo, ti risparmierò la fatica,» disse Wesson «Ti dispiace, non puoi dirmelo».
«Mi dispiace», disse il robot, sinceramente.
Mentre i giorni diventavano settimane, Wesson prendeva coscienza della Stazione quasi come di un essere vivente. Riusciva a sentirne le costole elastiche, di metallo, che lo racchiudevano e portavano senza fatica il suo peso insieme a quello della Stazione stessa, quando essa ruotava. Riusciva a sentire il vuoto che aspettava «lassù» e la rete dell'allarme elettronico che si stendeva attorno a lui da ogni parte, sorvegliando e sondando, cercando di anticipare i suoi desideri. Zia Jane era una compagna modello. Aveva una discoteca di mille ore di musica, aveva da mostrargli films e libri microstampati che lui poteva leggere sull'analizzatore, in soggiorno; o, se preferiva, glieli avrebbe letti lei.
La rete controllava i tre telescopi della stazione, e, dietro sua richiesta, gli avrebbe mostrato la Terra, la Luna, o casa sua...
Ma non arrivavano notizie. Zia Jane avrebbe acceso il radioricevitore, se lui gliel'avesse chiesto, ma non ne sarebbero uscite che scariche di elettricità statica. Questa era la cosa che pesava di più su Wesson, man

mano che il tempo passava: sapere che il silenzio radio era imposto a tutte le navi in transito, alle stazioni orbitali ed ai trasmettitori dai pianeti per lo spazio. Era un handicap enorme, quasi paralizzante. Alcune informazioni si potevano trasmettere a distanze relativamente brevi con il fotòfono, ma di solito tutto il complesso traffico delle vie dello spazio dipendeva dalla radio. Il futuro contatto con l'alieno, però, era qualcosa di talmente delicato che anche una voce per radio, qui dove la Terra era solo un piccolo disco grande due volte la Luna, avrebbe potuto sconvolgerlo. Era una cosa così precaria... Wesson pensò che solo un uomo poteva restare nella Stazione quando c'era l'alieno, e per dare a quell'uomo la compagnia che lo avrebbe conservato sano di mente, avevano dovuto installare una rete alfa...

«Zia Jane?» La voce rispose prontamente. «Sì, Paul?»

«Questo disagio di cui parlano i libri... non sai cos'è, vero?»

«No, Paul»

«Perché i cervelli dei robot non lo sentono, giusto?»

«Giusto, Paul»

«Allora dimmi: perché hanno bisogno di un uomo qui? Perché non possono andare avanti solo con te?» Una pausa.

«Non lo so, Paul». La voce aveva una nota leggermente apprensiva. Esistevano veramente queste gradazioni di tono, si chiese Wesson, oppure era la sua immaginazione a crearle? Si alzò dal divano del soggiorno e si mise a camminare avanti e indietro senza posa. «Diamo un'occhiata alla Terra,» disse. Obbediente, lo schermo panoramico del ripiano s'illuminò: c'era la Terra azzurra che nuotava in profondità sotto di lui, al suo primo quarto, scintillante come un gioiello. «Spegni», disse Wesson.

«Un po' di musica?», suggerì la voce, ed immediatamente cominciò a diffondersi qualcosa di tranquillizzante, pieno di vento fra i boschi. «No», disse Wesson. La musica si fermò.

A Wesson tremavano le mani; si sentiva frustrato, in gabbia. La tuta su misura era nel suo armadietto, di fianco alla camera stagna. Wesson era stato una o due volte in cima alla Stazione; non c'era niente da vedere lassù, solo oscurità e freddo. Ma doveva uscire da quella gabbia per scoiattoli. Tirò giù la tuta e cominciò ad infilarsela.

«Paul», disse Zia Jane ansiosamente, «ti senti nervoso?»

«Sì!» ruggì lui.

«Allora non entrare nel Settore Due,» disse Zia Jane.

«Non dirmi che cosa devo fare, pezzo di latta!» esclamò Wesson con rabbia improvvisa. Chiuse stizzosamente la cerniera sul davanti della tuta.

Zia Jane tacque. Wesson, rabbonito, finì i suoi controlli e aprì la porta della camera stagna. La camera stagna, un tubo diritto largo appena per un uomo solo, era l'unico passaggio fra il Settore Uno e il Settore Due. Era anche l'unica uscita dal Settore Uno. Per arrivarci la prima volta, Wesson aveva dovuto entrare nella camera stagna grande, al «polo sud» della sfera, e fare tutto il percorso internamente, per mezzo di cunicoli e pozzi di caduta.

Naturalmente era anestetizzato, a quel tempo. Al momento opportuno sarebbe uscito alla stessa maniera: né il razzo di sussistenza né la nave cisterna avevano spazio o tempo da sprecare. Al «polo nord», agli antipodi, c'era una terza camera stagna, talmente grande che avrebbe potuto contenere una nave interplanetaria da carico. Ma quello non era affare di nessuno... Di nessun essere umano.

Sotto il raggio della lampada dell'elmetto di Wesson, l'enorme cavità centrale della Stazione era un nero abisso che rifletteva solo remoti, irridenti barbagli di luce. Le pareti vicine scintillavano di brina. Il Settore Due non era ancora pressurizzato; c'era solo un vapore diffuso che era trapelato attraverso le guarnizioni e s'era da tempo congelato nel deposito polveroso che segnava le pareti. Il freddo metallo risuonava sotto i suoi piedi calzati; il vasto vuoto della camera era più deprimente, perché privo d'aria, non riscaldato, né illuminato. *«Solo,»* dicevano i passi. *«Solo.»*

Era risalito nel cunicolo per una trentina di metri quando la sua ansietà aumentò improvvisamente. Suo malgrado, Wesson si fermò, e si voltò goffamente, appoggiando le spalle al muro. L'appoggio della solida parete non era sufficiente. Il cunicolo sembrava minacciare di piegarsi sotto i suoi piedi, precipitandolo nell'abisso senza luce.

Wesson riconobbe una sensazione di prosciugamento, un sapore metallico sul dorso della lingua: era paura.

Il pensiero scattò nella sua testa: *Vogliono che io abbia paura.* Ma perché? Perché adesso? E di che cosa?

In modo altrettanto improvviso, seppe. La sconosciuta pressione crebbe, come un grosso pugno che si chiudesse, e Wesson ebbe la sbalorditiva sensazione che qualcosa di così enorme da non avere limiti stesse scendendo, con una terribile, rapida lentezza senza fine.

Era l'ora. Il suo primo mese era finito. L'alieno stava arrivando.

Quando Wesson si voltò ansimando, tutta l'enorme struttura della Stazione intorno a lui sembrò contrarsi alla grandezza di una normale stanza, e Wesson con essa, tanto che gli sembrava di essere un minuscolo

insetto che arrancava freneticamente giù per i muri, verso la salvezza.

Dietro di lui, mentre correva, la Stazione rimbombava.

Nelle stanze silenziose, tutte le luci ardevano piano. Wesson era sdraiato in silenzio, e guardava il soffitto. Lassù la sua immaginazione formava l'instabile, incerta figura dell'alieno: enorme, ombrosa, confusamente minacciosa.

Il sudore si era raccolto in grosse gocce sulle sue sopracciglia; teneva gli occhi sbarrati, incapace di distogliere lo sguardo.

«Per questo non volevi che andassi là in cima, eh, Zia Jane?» disse lui, rauco.

«Sì, il nervosismo è il primo segno. Ma tu mi hai dato un ordine diretto, Paul.»

«Lo so,» disse lui distrattamente, fissando ancora il soffitto.

«Una cosa buffa...Zia Jane?»

«Sì, Paul?»

«Non vuoi dirmi com'è, vero?»

«No, Paul»

«Non voglio sapere. Signore, non voglio sapere... Che cosa buffa! Zia Jane, una parte di me è nient'altro che paura. Ho così fifa che sono tutto una gelatina».

«Lo so,» disse la voce, dolcemente.

«E un'altra parte è veramente fredda e calma, come se non importasse. Pazze, le cose a cui si pensa, sai?»

«Quali cose, Paul?»

Lui cercò di ridere. «Mi viene in mente una festa di ragazzini a cui andai venti, venticinque anni fa. Avevo... vediamo... avevo nove anni. Lo ricordo perché era lo stesso anno in cui morì mio padre. Allora vivevamo a Dallas, in una casetta d'affitto, e in un posto vicino c'era una famiglia con un gruppo di ragazzini dalla testa rossa. Facevano sempre feste; non erano particolarmente simpatici a nessuno, ma ci andavano sempre tutti.»

«Parlami della festa, Paul».

Lui si mosse sul divano. «Questa... questa era una festa di Halloween. Ricordo che le ragazze indossavano vestiti neri e arancio, e i ragazzi in genere avevano costumi da spettri. Io ero pressappoco il più giovane, lì, e mi sentivo un po' fuori posto. Poi, improvvisamente, una delle teste rosse salta su con una maschera da teschio, urlando: 'Forza, preparatevi tutti per giocare a nascondersi'. E mi abbranca, e dice: 'Stai sotto tu'; e prima che io mi possa muovere mi caccia in uno sgabuzzino buio. E sento quella porta

che si chiude dietro di me.» Si umettò le labbra.

«E poi – sai, al buio – sento qualcosa colpirmi in faccia. Sai, freddo e viscido, come, non so, qualcosa di morto... Io restavo sul pavimento dello sgabuzzino, rannicchiato ad aspettare che quella cosa mi toccasse ancora. Lo sai? Quella cosa, fredda e quasi granulosa, che pendeva... Sai che cos'era? Un guanto di stracci, pieno di ghiaccio e crusca. Uno scherzo. Ragazzi, quello è uno scherzo che non dimenticherò mai... Zia Jane?»

«Sì, Paul.»

«Ehi, scommetto che voi reti alfa avete fatto grandi corsi di psicologia, eh? Potrei stare qui coricato e dirti qualsiasi cosa, tanto sei solo una macchina. Giusto?»

«Giusto, Paul», rispose la rete con voce triste.

«Zia Jane, Zia Jane... è inutile che io continui a farmi delle illusioni. Sento quella cosa lassù, solo a un paio di miglia di distanza.»

«Lo so, Paul».

«Non posso sopportarlo».

«Lo puoi, se vuoi, Paul».

Lui si contorse sul divano. «È... è sporco, viscido. Mio Dio, deve essere così per cinque mesi? Non posso, mi ucciderà, Zia Jane.»

Ci fu un altro rumore di tuono, che echeggiò giù per le membra della struttura della Stazione.

«Che cos'è?» boccheggiò Wesson. «L'altra nave che parte?»

«Sì, ora è solo, proprio come te».

«Non come me. Non si può sentire come mi sento io. Zia Jane, non sai...»

Là sopra, separato da lui solo da pochi metri di metallo, pendeva l'enorme, mostruoso corpo dell'alieno. Era quel peso in equilibrio, reale come se lo potesse toccare, che premeva sul suo petto.

Wesson era stato un abitante dello spazio per gran parte della sua vita adulta, e persino le sue ossa sapevano che, se mai una stazione orbitale si fosse sfasciata, la parte di sotto non sarebbe stata schiacciata, ma scagliata via dal suo momento angolare. Quella non era l'oppressività delle costruzioni planetarie, dove la massa che ti stava addosso sembrava sempre minacciare di cadere. Era qualcosa d'altro, completamente diverso, impossibile da combattere col ragionamento.

Era l'odore del pericolo, che pendeva lassù, non visto, freddo e pesante. Era l'incubo ricorrente della fanciullezza di Wesson, la sagoma gonfia ed irreale, senza colori, senza dimensioni, che continuava a cadere

orribilmente verso la sua faccia... Era il cucciolo morto che aveva tirato fuori dal torrente, quell'estate nel Dakota: pelo bagnato, testa molle, freddo, freddo, freddo...

Con uno sforzo, Wesson si rotolò sul divano e si puntellò su un gomito. La pressione era un'insistente peso freddo sul suo cranio; la camera sembrava tuffarsi e girare intorno a lui in lenti cerchi.

Wesson sentì i muscoli delle mascelle contorcersi per lo sforzo, mentre si inginocchiava e poi si alzava. La schiena e le gambe tiravano, e la bocca pendeva, dolorosamente aperta. Fece un passo, poi un altro, sincronizzandoli in modo da colpire il pavimento quando diventava perpendicolare.

La parte destra del ripiano, quella che era stata spenta, era illuminata. La pressione nel Settore Due, secondo l'indicatore, era di una atmosfera virgola tre. L'indicatore della camera stagna mostrava una pressione leggermente più alta di ossigeno e argo; questo aveva lo scopo di impedire all'atmosfera aliena di contaminare il Settore Uno, ma significava anche che la camera stagna non si sarebbe più aperta da nessuna delle due parti. Wesson lo trovò assurdamente confortante.

«Fammi vedere la Terra,» ansimò.

Lo schermo s'illuminò appena lui lo fissò. «È parecchio lontana», disse. Molto, molto in fondo a quel pozzo... Aveva passato dieci monotoni anni come apprendista tecnico alla Stazione Patria. Prima voleva diventare pilota, ma era stato respinto al primo anno: non riusciva in matematica. Ma non aveva mai pensato di tornare sulla Terra.

Ora, improvvisamente, dopo tutti quegli anni, quel piccolo disco azzurro sembrava infinitamente desiderabile.

«Zia Jane, Zia Jane, è bellissimo,» borbottò.

Laggiù, lo sapeva, era primavera, e in certi luoghi, dove il margine del buio si ritirava, era mattino: un mattino azzurro acqua, come la luce del mare colta in un'agata, un mattino di fumo e nebbia, un mattino di pace e promesse. Laggiù, lontana anni e miglia, la macchiolina che era una donna stava aprendo la sua porta microscopica per ascoltare la canzone di un atomo. Perduto, perduto, e impacchettato in un batuffolo d'ovatta, come un vetrino per campioni, un mattino di primavera sulla Terra.

Nere miglia più in su, così lontano che sessanta Terre si sarebbero potute mettere in fila per fare un piolo alla base del suo piedistallo, Wesson roteava in cerchi infiniti dentro un cerchio. Eppure, tutto questo abisso sotto di lui (Terra, Luna, stazioni orbitali e, sì, anche il sole e tutti gli altri

suoi pianeti), per vasto che fosse, non era che una presa di spazio da afferrare fra pollice e indice.

Il vero abisso era più oltre. In quella notte fonda lo scintillio delle galassie adagiate irregolarmente forava una distanza che poteva essere definita solo con un numero senza significato, un grido di sgomento: O....O....O....

Strisciando e lottando, saltando in aria sotto la spinta di un'energia troppo grande per loro, gli uomini erano arrivati fino a Giove. Ma se ci fosse stato un uomo tanto alto da sdraiarsi con gli stivali ad arrostire nel sole e la testa a gelare su Plutone, sarebbe stato ancora troppo piccolo per quel vuoto immenso. Era lì, non su Plutone, il limite estremo dell'impero dell'uomo; lì l'esterno si restringeva ad imbuto per stabilire un nuovo contatto, come nella strettoia di una clessidra. Lì, e solo lì, i due mondi si erano tanto avvicinati da potersi toccare. Il nostro, e il loro.

In fondo al banco, ora, i quadranti dorati erano illuminati debolmente e gli aghi tremolavano leggermente. Il liquido dorato stillava giù in fondo alle vasche: «*Vincendo il disgusto, raccolsi un campione dell'essudazione, che fu spedito per le analisi...*»

Un liquido freddo come lo spazio, che gocciolava dalle gelide pareti dei tubi, formando piccole pozze nelle tazze dell'oscurità; scintillante nel buio, quasi vivo. L'elisir d'oro. Una goccia del concentrato avrebbe arrestato l'invecchiamento per venti anni, mantenendo le arterie morbide, il tono regolare, gli occhi limpidi, la pelle pigmentata, il cervello sveglio.

Era questo che gli esami al campione di Pigeon avevano rivelato; questa la ragione di tutta la folle storia del «punto di scambio alieno»: prima una baracca su Titano, poi, quando si capì qualcosa di più, la Stazione Alieni.

Una volta ogni vent'anni, un alieno sarebbe uscito da qualche luogo, si sarebbe seduto nella piccola gabbia che avevamo fatto per lui, e ci avrebbe reso ricchi più di quanto sognassimo, ricchi di vita, e ancora non sapevamo perché.

Wesson immaginava di poter vedere sopra di lui quel corpo che percepiva dilagante nel nero glaciale, con la sua massa che roteava passivamente insieme alla stazione, trasudando come sangue un freddo oro nelle labbra dei tubi: gocciolando... gocciolando...

Wesson si afferrò la testa. La pressione interna rendeva difficile pensare: si sentiva come se il suo cranio stesse per volar via. «Zia Jane,» disse.

«Sì, Paul». La voce era gentile e confortante come quella di una bambinaia. La bambinaia che sta al tuo capezzale quando ti fanno qualcosa

di doloroso ma necessario. Efficiente ed esperta cordialità.

«Zia Jane,» disse Wesson, «non sai perché ritornano sempre?»

«No,» disse la voce in tono reciso. «È un mistero». Wesson annuì, e disse: «Prima di partire ho avuto un colloquio con Gower. Conosci Gower? È Capo dell'Ufficio Mondi Esterni, ed era venuto apposta per vedermi».

«Sì?» disse Zia Jane, incoraggiante.

«Mi disse: "Wesson, devi scoprirlo. Scoprire se possiamo contare su di loro per un rifornimento continuo. Sai che ci sono cinquanta milioni di uomini in più, rispetto a quando sei nato? Ci serve ancora quella roba, e dobbiamo sapere se possiamo contarci. Perché sai cosa succederebbe se ci fermassimo?" Eh? Lo sai, Zia Jane?»

«Sarebbe una catastrofe,» rispose la voce.

«Esatto,» disse Wesson con un gesto d'approvazione, «sarebbe una catastrofe. E Gower mi disse anche: "Se la gente della zona del Nefud fosse tagliata fuori dalla amministrazione della Valle del Giordano, in una settimana milioni di persone morirebbero di sete", e "se le navi da carico smettessero di arrivare a Base Luna, migliaia di persone morirebbero di fame e di asfissia." E poi mi disse: "Dove c'è aria, dove si possono avere cibo e acqua, là la gente va a stabilirsi, si sposa ed ha figli", e ancora: "Se il cosiddetto siero della longevità cessasse di arrivare... Un adulto su venti nel sistema solare deve avere la sua dose, quest'anno. Di essi, almeno il venti per cento ha centoquindici anni, o più. I decessi, in quel gruppo, sarebbero per il primo anno almeno tre volte maggiori di quanto richiedano le tavole attuariali"».

Wesson sollevò un volto affaticato. «Ho trentaquattro anni, sai?» disse. «Quel Gower mi ha fatto sentire un neonato». Zia Jane emise un suono che esprimeva la sua solidarietà.

«Gocciola, gocciola,» disse Wesson istericamente. Gli aghi degli indicatori dorati segnavano un livello infinitesimamente più alto. «Ogni vent'anni ci serve una quantità maggiore di quella sostanza, così qualcuno come me deve venir qui a prenderla per cinque luridi mesi. E uno di loro deve partire, sedersi lì e gocciolare. Perché, Zia Jane? A che scopo? Perché dovrebbe importare, a loro, se viviamo a lungo o no? Perché continuano a tornare? Che cosa portano via da qui?»

Ma Zia Jane non aveva risposte a quelle domande.

Tutto il giorno e tutti i giorni le luci ardevano fredde e stabili nel grigio corridoio circolare attorno al margine del Settore Uno. Il duro pavimento

grigio era stato profondamente scavato dai passi, fino a diventare un sentiero circolare, e questo fin da prima che Wesson vi camminasse. Il corridoio aveva quell'unico scopo, come una ruota in una gabbia per scoiattoli. Diceva cammina. E Wesson comminava. Un uomo sarebbe impazzito a stare seduto e fermo, con quella indescrivibile pressione che si contorceva sulla sua testa; e così Wesson camminava per miglia, per tutto il giorno e tutti i giorni, finché alla notte cadeva sul letto come morto.

Parlava, anche: qualche volta da solo, altre volte alla rete alfa che ascoltava; talvolta era difficile dire a chi parlasse. «Muschio su una roccia,» mormorava camminando. «Gliel'ho detto. Non darei venti millesimi di dollaro per una conchiglia. ...Sassolini là in fondo, di tutti i colori». Per un po' continuava a camminare strascicando i piedi. Poi, improvvisamente, «Non vedo *perché* non potevano darmi un gatto».

Zia Jane non disse niente. Poco dopo Wesson proseguì: «Quasi tutti, a casa, hanno un gatto, per amor di dio, o un pesce dorato, o qualcosa d'altro. Tu vai benissimo, Zia Jane, ma non ti vedo. Mio dio, voglio dire che se non potevano mandare un uomo o una donna come compagnia... dico, non mi sono mai piaciuti *i gatti».* Si girò, infilò la porta della camera, e, per la distrazione, sbatté il pugno contro lo spigolo del muro.

«Ma un gatto sarebbe stato già *qualcosa,»* disse.

Zia Jane taceva ancora.

«Non fare finta che i tuoi sentimenti siano feriti. Ti conosco, sei solo una macchina,» disse Wesson. «Senti, Zia Jane. Mi ricordo un pacco di fiocchi d'avena una volta, che aveva un cavallo e un cowboy disegnati su un lato. Non c'era molto spazio, così, più o meno, tutto quello che si vedeva erano le facce. Mi impressionava e mi divertiva quanto si assomigliassero. Due orecchie in cima, con del pelo nel mezzo. Due occhi. Un naso. Una bocca con dentro dei denti. Pensavo, siamo quasi cugini lontani, noi e i cavalli, no? Ma paragonati a quella cosa lassù... siamo fratelli. Vero?»

«Sì,» disse Zia Jane a bassa voce.

«E allora mi chiedo anche adesso: perché non hanno mandato un cavallo o un gatto invece di un uomo? Ma immagino che la risposta sia: perché solo un uomo può sopportare quello che sopporto io. Dio, solo un uomo. Giusto?»

«Giusto,» disse Zia Jane con profonda tristezza.

Wesson si fermò ancora sulla soglia della camera da letto, e rabbrividì, aggrappandosi alla struttura della porta. «Zia Jane,» disse con voce bassa e chiara, «tu lo filmi là di sopra, eh?»

«Sì, Paul».
«E filmi anche me. E poi che cosa succede? Quando è tutto finito, chi guarda le pellicole»?
«Non lo so,» disse Zia Jane umilmente.
«Non lo sai. Ma chiunque le guardi, non importa niente. Dobbiamo scoprire perché, perché, perché... e non lo scopriremo mai, vero?»
«Sì,» disse Zia Jane.
«Ma non capiscono che se l'uomo di turno avesse la possibilità di vederlo, riuscirebbe a raccontare qualcosa che nessun altro potrebbe raccontare? Non ti sembra una cosa sensata?»
«La faccenda non è nelle mie mani».
Lui ridacchiò «Questo è buffo. Oh, questo è buffo!» Emise delle risatine di gola, girando attorno al circuito.
«Sì, è buffo,» disse Zia Jane.
«Zia Jane, dimmi che cosa succede ai guardiani».
«Non posso, Paul.»
Lui entrò barcollando in soggiorno, si sedette davanti al banco dei comandi e batté i pugni sul freddo, liscio metallo. «Che cosa sei, una specie di mostro? Non hai sangue nelle vene, oppure olio, o qualsiasi cosa?»
«Per favore, Paul...»
«Ma non vedi che tutto quello che voglio sapere è se sanno parlare? Possono dire qualcosa, dopo che il loro viaggio è finito?»
«No».
Paul era in piedi, aggrappato al ripiano. «Non possono? No. Lo immaginavo. E sai perché?»
«No, Paul».
«Lassù,» disse lui sibillino, «è come muschio su una roccia».
«Come?»
«Cambiamo,» disse Wesson. «Diventiamo diversi, come un pezzo di ferro vicino ad un magnete. Non ci possiamo fare niente. Tu... sei refrattaria al magnetismo, immagino. Ti passa proprio attraverso, eh, Zia Jane? Tu non cambi; tu stai lì ad aspettare il prossimo».
«Sì,» disse Zia Jane.
«Sai,» disse Wesson camminando, «ti posso dire in che posizione è la sopra. La testa in questo modo, la coda in quest'altro. Dico bene?»
«Sì», disse Zia Jane. Wesson si fermò.
«Sì», disse, con aria pensierosa. «Così puoi dirmi che cosa vedi là sopra.

Non è vero?»

«No... Sì... Non mi è permesso».

«Ascolta, Zia Jane, moriremo se non scopriamo che cosa c'è dietro a quegli alieni! Ricordatelo».

Wesson si appoggiò al muro del corridoio, guardando in su. «Adesso sta girando in questo senso. Giusto?»

«Sì».

«Beh, cos'altro sta facendo? Su, Zia Jane, dimmelo!»

Una pausa.

«Sta contorcendo...»

«Che cosa?»

«Non conosco le parole».

«Mio dio, mio dio», disse Wesson afferrandosi la testa, «naturalmente non ci sono parole». Corse in soggiorno, si appoggiò al banco strumenti, e fissò lo schermo vuoto. Picchiò un pugno sul metallo. «Devi farmi vedere, Zia Jane, forza, fammi vedere. Fammi vedere!»

«È vietato», protestò Zia Jane.

«Devi farlo ugualmente, altrimenti moriremo, Zia Jane... milioni di noi, miliardi, e sarà colpa tua, capisci? Colpa tua, Zia Jane!»

«Per favore», disse la voce. Ci fu una pausa. Lo schermo s'illuminò, solo per un'istante. Wesson ebbe la visione di qualcosa di massiccio e scuro, ma semitrasparente, come un insetto ingrandito: un groviglio di membra senza nome, filamenti a frusta, chele, ali...

Paul strinse più forte l'orlo del ripiano. «Tutto bene?» chiese Zia Jane.

«Ma certo! Che cosa credi, che mi uccida il solo guardarlo? Vai avanti, Zia Jane, vai avanti!»

Quasi riluttante, lo schermo si riaccese. Wesson fissò e continuò a fissare. Borbottò qualcosa. «Come?» disse Zia Jane.

«Vita del mio amore, io ti odio», disse Wesson, ad occhi sbarrati. Poco dopo si alzò e si allontanò. L'immagine dell'alieno era con lui, quando tornò vacillando nel corridoio. Non fu sorpreso di trovare che gli ricordava tutte le cose disgustose, striscianti, scivolose di cui la Terra era piena. Ciò spiegava perché lui non dovesse vedere l'alieno, e nemmeno sapere com'era: perché questo avrebbe alimentato il suo odio. E andava bene che avesse paura dell'alieno, ma non che lo odiasse... Perché? Perché?

Gli tremavano le dita. Si sentiva prosciugato, arso, disseccato e avvizzito. L'unica doccia giornaliera che Zia Jane gli permetteva non bastava più: venti minuti dopo essersi lavato, il sudore acido gocciolava

ancora dalle sue ascelle, il sudore freddo imperlava la sua fronte, e il sudore bollente gli bagnava le mani. Wesson si sentiva come se avesse una fornace dentro di sé: una fornace fuori controllo, con tutte le valvole di scarico chiuse. Sapeva che, sotto stress, succedeva qualcosa del genere ad un uomo; la chimica del corpo era alterata: più adrenalina, più glicogeno nei muscoli, occhi più brillanti, digestione ritardata. Quello era il guaio: stava consumandosi, incapace di lottare contro la cosa che lo tormentava e di fuggirne.

Un altro giro, e i passi di Wesson si fermarono. Dopo un attimo di esitazione, andò in soggiorno. Si appoggiò sul ripiano, ad occhi sbarrati. Sullo schermo, l'alieno guardava ciecamente in su, verso lo spazio. Giù nella zona oscura, gli indicatori dorati si erano spostati ancora: le vasche erano riempite per più di due terzi.

Lottare o *fuggire...*

Wesson sprofondò lentamente di fronte al ripiano. Sedette curvo, con la testa china e le mani strette fra le ginocchia, tentando di aggrapparsi al pensiero che gli era passato per la mente. Se l'alieno avvertiva un disagio grande come il suo, o maggiore, lo stress poteva alterare anche la chimica corporea dell'alieno. *Vita del mio amore, io ti odio.*

Wesson respinse quel pensiero sciocco. Guardò lo schermo, cercando di immaginare l'alieno lassù, che si contorceva per il dolore e l'angoscia... emettendo un dorato sudore d'orrore...

Molto tempo dopo, Paul si alzò e andò in cucina. Agguantò il bordo del banco per impedire alle sue gambe di farlo girare sempre in tondo. Si sedette.

Ronzando scioccamente, l'autochef fece scivolare fuori un vassoio pieno di bicchierini: acqua, succo d'arancia, latte. Wesson portò il bicchiere d'acqua alle labbra indurite. L'acqua era fresca e gli fece male alla gola. Poi il succo, ma riuscì a berne solo un po'. Poi sorseggiò il latte. Zia Jane mormorò la sua approvazione.

Era disidratato. Da quanto tempo non aveva mangiato o bevuto? Si guardò le mani: erano sottili fasci di bastoncini, con vene come corde, con duri artigli gialli. Vedeva le ossa dell'avambraccio sotto la pelle, ed il cuore, battendo, scuoteva la stoffa del suo petto. I peli slavati sulle braccia e sui polsi... Erano biondi o bianchi?

I confusi riflessi, nell'interno metallico della sala da pranzo, non gli fornivano alcuna risposta; erano solo pallide macchie grigie senza volto. Wesson si sentiva la testa leggera ed una grande debolezza, come se fosse

appena uscito da un attacco di febbre. Si tastò le costole e le ossa delle spalle. Era magro.

Stette seduto davanti all'autochef ancora per qualche minuto, ma non venne fuori più cibo. Evidentemente Zia Jane non pensava che fosse pronto, e forse aveva ragione.

È peggio per loro che per noi, pensò come in una vertigine. *Ecco perché la stazione è così distante, ecco perché il silenzio radio, e solo un uomo a bordo. Non lo potrebbero assolutamente sopportare, altrimenti...* Improvvisamente non riuscì a pensare ad altro che al sonno: il pozzo senza fondo, strato su strato di velluto soffocante, soffice, che instupidiva... I muscoli delle sue gambe si contrassero quando tentò di camminare, ma riuscì ad arrivare alla camera e a cadere sul materasso. Il tessuto cedevole sembrò dissolversi sotto di lui. Le sue ossa si stavano sciogliendo.

Si svegliò con la mente snebbiata, molto debole, e pensò freddamente e con chiarezza: *Quando due culture aliene s'incontrano, la più forte deve trasformare la più debole con l'amore o con l'odio.* «La legge di Wesson,» disse ad alta voce. Cercò automaticamente carta e matita, ma non ce n'erano; capì che avrebbe dovuto dirlo a Zia Jane, farglielo ricordare. «Non capisco,» disse lei.

«Non importa, ricordalo ugualmente. Sei molto brava in questo, no?».

Sì, Paul».

«Benissimo. Voglio fare colazione».

Pensò a Zia Jane, così simile agli uomini, seduta là sopra nella sua prigione di metallo, a guidare un uomo dopo l'altro attraverso i tormenti dell'inferno: bambinaia, protettrice, torturatrice. Dovevano sapere che in qualcosa avrebbe ceduto... Ma gli alfa erano relativamente nuovi; nessuno li conosceva molto bene. Forse pensavano veramente che una proibizione assoluta non avrebbe mai potuto essere trasgredita.

...Il più forte deve trasformare il più debole...

Io sono il più forte, pensò lui, e così sarà. Si fermò davanti al ripiano, e lo schermo era bianco. Lui disse rabbiosamente: «Zia Jane!». E, infrangendo le regole, lo schermo si accese.

Lassù, l'alieno giaceva ancora nel suo dolore. Ora i grandi occhi a grappoli guardavano direttamente nella telecamera. Gli arti attorcigliati si contraevano continuamente per il dolore. Gli occhi fissavano, chiedevano, supplicavano...

«No,» disse Wesson, indossando il suo stesso dolore come un elmetto di ferro, e sbatté la mano sul dispositivo di controllo. Lo schermo si spense.

Alzò lo sguardo, sudato, e vide il disegno floreale sul banco.

Gli spessi steli erano come antenne, le foglie toraci, i boccioli erano come occhi ciechi di insetto. L'intera figura si muoveva incessantemente, con leggerezza, in un lento ritmo come d'attesa.

Wesson si afferrò al duro metallo del bancone e guardò la figura sudando freddo, finché essa ridivenne un tranquillo, insignificante insieme di linee. Allora andò in sala da pranzo, tremando, e si sedette.

Poco dopo disse: «Zia Jane, sta andando peggio?»

«No, d'ora in poi andrà meglio».

«Per quanto tempo?», chiese lui in tono vago. «Un mese».

Un mese di «miglioramento»: ecco come era sempre andata, con il guardiano soffocato e annegato, la sua personalità sommersa. Wesson pensò agli uomini che lo avevano preceduto: Cittadini di Settima Classe, con tempo libero illimitato, e alloggio di Prima Classe. Sì, d'accordo, ma in un manicomio.

Digrignò i denti e strinse i pugni. *Non io!* pensò.

Aprì le mani sul freddo metallo, per calmarle, e chiese: «In genere per quanto tempo rimangono in grado di parlare?»

«Tu hai già parlato più a lungo di tutti loro».

Poi ci fu un vuoto. Wesson si rendeva vagamente conto, a tratti, delle pareti del corridoio che scorrevano all'indietro, del banco strumenti illuminato, e della nube tonante di idee che vorticava nella sua testa, in un battito d'ali. Gli alieni... Che cosa volevano? E che cosa succedeva ai guardiani della Stazione Alieni?

La nebbiolina si diradò un po', e lui si ritrovò nella sala da pranzo, a fissare distrattamente il tavolo. C'era qualcosa che non andava.

Mangiò poche cucchiaiate della farinata che gli servì l'autochef, poi la respinse: aveva un sapore leggermente sgradevole. La macchina ronzò ansiosamente ed emise un uovo in camicia, ma Wesson si alzò da tavola.

La Stazione era tutt'altro che silenziosa. Il ritmo tranquillo delle macchine pulsava impercettibile nei muri. Il soggiorno dalle luci blu si stendeva davanti a lui simile ad un palcoscenico vuoto, e Wesson lo guardò come se lo vedesse per la prima volta. Avanzò ondeggiando verso il banco-comandi, guardò l'alieno che si vedeva nello schermo: era pesante, pesante, e gemeva di dolore nel buio. Gli aghi degli indicatori dorati erano in alto, le enormi vasche quasi piene. *È troppo per lui,* pensò Wesson con cupa soddisfazione. La pace che seguiva il dolore non era discesa come previsto; no, non questa volta!

Guardò il dipinto al di sopra del banco: pesanti membra di crostaceo che oscillavano graziosamente nel mare...

Scosse la testa con violenza. *Non glielo permetterò. Non cederò!* Tenne il dorso della mano vicino agli occhi, e vide le dozzine di rughe cuneiformi impresse sulla pelle delle nocche, i peli chiari che vi crescevano, la pelle rosea di cicatrici recenti. *Sono umano,* pensò. Ma quando lasciò cadere la mano sul banco, le dita ossute parvero rannichiarsi come zampe di crostaceo, pronte per la corsa.

Sudando, Wesson guardò lo schermo. Vi incontrò gli occhi dell'alieno, e fu come se si fossero parlati, mente con mente, in una comunicazione immediata che non aveva bisogno di parole. C'era una penetrante dolcezza in questo, il piacere di sciogliersi, di cambiarsi in qualcosa che non avrebbe più sentito alcun dolore... un'attrazione, un richiamo.

Wesson si drizzò piano, con cura, come se avesse nella mente qualcosa di fragile, che non si poteva maneggiare in modo grossolano, o si sarebbe disintegrato. Disse con voce roca: «Zia Jane!»

Lei accennò un mugugno di risposta.

Wesson disse: «Zia Jane, ho la soluzione! Per l'intera faccenda! Senti, adesso aspetta... senti!» Fece una pausa momentanea per raccogliere i pensieri. «*Quando due culture aliene s'incontrano, la più forte deve trasformare la più debole con l'amore o con l'odio.* Ricordi? Dicevi di non capire che cosa significava. Te lo dirò *io* che cosa vuol dire. Quando questi... mostri... incontrarono Pigeon un centinaio d'anni fa su Titano, sapevano che ci saremmo incontrati di nuovo. Stanno espandendosi, colonizzando, e noi pure. Non possediamo ancora il volo interstellare, ma dacci un altro centinaio di anni, e l'avremo. *Ci espanderemo fin dove sono loro,* e non ci possono fermare. Perché non sono assassini, Zia Jane, non è da loro. Sono più *buoni* di noi. Vedi? Sono come i missionari, e noi siamo quelli delle isole dei Mari del Sud. *Loro* non uccidono i nemici, oh, no: che idea orribile!»

Lei stava tentando di dire qualcosa, d'interromperlo, ma lui continuò in fretta. «Ascolta! Il siero della longevità ...Quella fu una fortunata coincidenza. Ma loro la sfruttarono per quanto valeva. Abile e innocuo. Arrivano e ci danno la roba gratis; non chiedono niente in cambio. Perché? Ascoltami: vengono qui e lo shock di quel primo contatto gli fa trasudare quella pappa dorata che ci serve. Poi, l'ultimo mese o giù di lì, il dolore si calma. Perché? Perché le due menti, quella umana e quella aliena, smettono di combattersi. Qualcosa cede, si ammorbidisce, e c'è una

mescolanza. Ed ecco dove sono le perdite umane in questa operazione: gli uomini ottenebrati che escono di qui non sono più capaci nemmeno di parlare il linguaggio umano. Mettiamo pure che siano felici, più felici di me, perché hanno qualcosa di grande e meraviglioso dentro di sé. Qualcosa che tu ed io non possiamo neanche capire. Ma se tu li prendessi e li mettessi insieme agli alieni che hanno passato del tempo qui, *potrebbero vivere tutti insieme: sono adattati.* Ecco a che cosa mirano!»

Picchiò un pugno sul banco. «Non ora, ma fra cento, duecento anni! Quando inizieremo ad espanderci verso le stelle, quando andremo per conquistare... saremo già stati conquistati! Non dalle armi, Zia Jane, non dall'odio... Dall'amore! Sì, l'amore! *Uno sporco, puzzolente, infimo amore strisciante!»*

Zia Jane disse qualcosa, una lunga frase a voce alta, in tono ansioso.

«Cosa?» disse Wesson, irritato. Non aveva capito una parola.

Zia Jane taceva. «Cosa, cosa?» domandò Wesson, tempestando di pugni il banco. «L'hai capito con quella tua testa di latta, o no? *Cosa*?»

Zia Jane disse qualcosa d'altro, con voce atona. Ancora una volta Wesson non riuscì a distinguere nemmeno una parola.

Rimase agghiacciato. Calde lacrime cominciarono improvvisamente a scendere dai suoi occhi. «Zia Jane...,» disse. Poi ricordò: *Hai già parlato più a lungo di tutti loro.* Troppo tardi? Troppo tardi? Si tese, poi girò su se stesso, e balzò allo sgabuzzino dei libri. Aprì il primo che gli capitò sottomano.

Le nere lettere erano scarabocchi alieni sulla pagina, piccole forme gibbose senza significato. Le lacrime scendevano più veloci, ora, non poteva più fermarle... lacrime di consapevolezza, di frustrazione, di odio. *«Zia Jane*!», urlò.

Ma non servì a niente. La cortina di silenzio era calata sulla sua testa. Era uno dell'avanguardia, uno degli uomini conquistati, quelli che avrebbero vissuto con i loro strani fratelli, fuori fra le stelle aliene.

Il banco non funzionava più; niente funzionava quando voleva lui. Wesson si accovacciò nel cubicolo della doccia, nudo, con una scodella di brodo in mano. Goccioline d'acqua scintillavano sulle sue mani e sugli avambracci. I capelli corti, slavati, si rizzavano nell'asciugarsi.

L'argentea superficie della scodella gli rimandava solo una silhouette, il contorno di un'ombra umana. Non riusciva a vedere la propria faccia.

Lasciò cadere la scodella e attraversò il soggiorno, strascicando sotto i

piedi pallidi mucchi di carta. Le linee nere sulla carta, quando gli capitarono sotto lo sguardo, furono per lui forme di vermi, cose striscianti che non comunicavano niente. Camminava ondeggiando leggermente, aveva gli occhi vitrei. Ogni tanto la sua testa si piegava, abbozzando un inutile tentativo di respingere il dolore.

Una volta il capo dell'ufficio, Gower, gli si parò davanti, e gli disse, con il viso sconvolto dall'ira: «Stupido, dovevi andare avanti fino in fondo, come gli altri. Adesso guarda che cosa hai fatto!»

«L'ho scoperto, no?» borbottò Wesson, e quando scostò l'uomo come una ragnatela, il dolore divenne improvvisamente più intenso. Wesson si strinse la testa fra le mani, con un brontolio, oscillò avanti e indietro, senza scopo, prima di raddrizzarsi e proseguire. Adesso il dolore arrivava a ondate, così alte che al loro apice la vista gli si offuscava, prima nel viola e poi nel grigio.

Non poteva andare avanti ancora per molto. Qualcosa doveva scoppiare.

Si fermò allo spigolo e colpì il metallo con il palmo della mano, facendo rimbombare cupamente il suono su per le strutture della Stazione: *rroom...rroom...*

Ritornò una debole eco: *boooom...*

Wesson riprese a camminare, con un vago sorriso senza significato. Ora si limitava a segnare il passare del tempo, ad aspettare: stava per accadere qualcosa.

La soglia della cucina germogliò improvvisamente una sporgenza, e lo fece incespicare. Cadde pesantemente, scivolando sul pavimento, e giacque immobile sotto la luminosità uniforme dell'autochef.

La pressione era troppo forte; il chiocciolio dell'autochef fu inghiottito dal suono della pressione, e le alte pareti grigie s'incurvarono lentamente...

La Stazione ondeggiò: Wesson lo sentì nel petto, nei palmi delle mani, nelle ginocchia e nei gomiti. Il pavimento fu strappato via per un istante, poi tornò indietro.

Il dolore nel suo cranio allentò un po' la presa. Wesson cercò di alzarsi in piedi.

C'era un silenzio elettrico nella Stazione. Al secondo tentativo si alzò ed appoggiò la schiena al muro. *Cluck,* disse improvvisamente ed istericamente l'autochef, e lo sportello si aprì di colpo, ma non ne uscì niente.

Wesson stette in ascolto, sforzandosi di udire. Che cosa? La Stazione ebbe un balzo sotto di lui, facendo saltare i suoi piedi come quelli di una

marionetta; il muro lo colpì forte alla schiena, vibrò e si fermò. Ma da lontano, attraverso la gabbia metallica, giunse un lungo, furente brontolio di metallo; echeggiò, si affievolì e si spense. E fu ancora silenzio.

La Stazione tratteneva il respiro. Le miriadi di ticchettii e pulsazioni nelle pareti erano sospese; nelle stanze vuote le luci ardevano con riflessi gialli, e l'aria gravava, stagnante e ferma. Le luci del banco strumenti, in soggiorno, brillavano come fuochi di streghe. L'acqua, nella scodella lasciata cadere, in fondo alla piattaforma della doccia, scintillava come argento vivo, in attesa.

Arrivò il terzo colpo. Wesson si trovò sulle mani e sulle ginocchia, con il colpo che vibrava ancora nelle ossa, cominciando dal pavimento. Il suono che riempiva la stanza rifluì lentamente e corse verso il silenzio: un metallico suono rimbombante, che ora andava vibrando lungo le strutture e le piastre di rivestimento, rumoreggiando in bulloni e guarnizioni, diminuiva, era passato. Tornò a gravare il silenzio.

Il pavimento saltò dolorosamente sotto il suo corpo: un colpo risonante che lo scosse dalla testa ai piedi.

Pochi secondi dopo giunse l'eco trasformata di quel colpo, come se l'urto avesse viaggiato attraverso la Stazione e fosse ritornato.

Il letto, pensò Wesson, e arrancò carponi attraverso la soglia, lungo un pavimento curiosamente inclinato, finché raggiunse il materasso di gomma.

Intorno a lui la stanza si precipitò in su, schiacciando il materasso. Poi ricadde giù in modo altrettanto violento, schiacciando Wesson contro il materasso, facendo sobbalzare tutto il suo corpo. La stanza si fermò, in un lungo, riluttante brontolio metallico.

Rotolando, Wesson si alzò su un gomito, e pensò incoerentemente: *L'aria, la camera stagna.* Un altro colpo lo sbatté di nuovo sul materasso, chiuse i suoi polmoni in una morsa, mentre la stanza gli danzava sopra la testa in modo grottesco. Mentre, nel silenzio circostante, Wesson rantolava cercando di respirare, avvertì un'ondata di freddo glaciale che rotolava verso di lui attraverso la stanza, e c'era un odore pungente nell'aria. Ammoniaca!, pensò, e con lei l'inodore, soffocante metano.

I muri avevano una falla; la rottura della membrana gli sarebbe stata fatale: l'atmosfera dell'alieno l'avrebbe ucciso.

Wesson si alzò, e il colpo successivo lo colse sbilanciato, scagliandolo a terra. Si rialzò, stordito e zoppicante; pensava ancora confusamente: *La camera stagna... Devo uscire.*

Quando fu a metà strada dalla porta, tutte le luci del soffitto si spensero improvvisamente. L'oscurità era come una cappa attorno alla sua testa. Faceva un freddo acuto nella stanza, ora, e l'odore pungente era più forte. Tossendo, Wesson andò avanti in fretta. Il pavimento ondeggiò sotto i suoi piedi.

Ora solo gl'indicatori dorati erano illuminati: le profonde vasche dalle labbra d'oro erano piene fino all'orlo, gravide, un mese prima del tempo. Wesson rabbrividì.

L'acqua zampillò nel bagno, sibilando tranquillamente sulle piastrelle, rotolando nella scodella in fondo alla cabina per la doccia. La luce si riaccese e si spense di nuovo. In sala da pranzo, Wesson sentì l'autochef chiocciolare e singhiozzare. Il vento gelido soffiava più forte. Era intorpidito fino ai fianchi dal freddo. Improvvisamente gli sembrò di essere non in cima al cielo, ma giù, giù nel fondo del mare, intrappolato in quella bolla d'acciaio, mentre il buio la inondava.

Il dolore alla testa era sparito, come se non fosse mai esistito, e lui capì che cosa significava: lassù, il grosso corpo giaceva come una carcassa da macellaio. Le sue lotte mortali erano finite, il danno era fatto.

Wesson raccolse disperatamente il fiato, e gridò: «Aiutami! L'alieno è morto! Ha sfondato la Stazione e il metano sta entrando. Aiutami, mi senti? *Mi senti*?»

Silenzio. Nell'oscurità soffocante, ricordò: *Non può più capirmi. Anche se è viva.*

Si voltò ed emise un suono animalesco, di gola. Fece a tentoni il giro della stanza, oltrepassò la seconda soglia. Dietro le pareti qualcosa gocciolava con un lento, freddo sciacquìo argentino, un suono perduto nella notte. Oggetti piccoli, duri e fluttuanti picchiarono contro le sue gambe. Poi toccò una superficie liscia e curva di metallo: il congegno d'apertura della camera stagna.

Spinse ansiosamente il suo povero peso contro la porta, ma questa non si mosse. L'aria fredda sfuggiva dalle fessure attorno alla porta, ma la porta era sprangata. La tuta! Ci avrebbe dovuto pensare prima. Se avesse avuto un po' d'aria pura da respirare e un po' di calore nelle dita... Ma nemmeno la porta dell'armadietto delle tute si apriva. Il soffitto doveva essersi incurvato.

E questa era la fine, pensò sbalordito. Non c'erano più vie di uscita. Ma *dovevano* essercene... Picchiò sulla porta finché le sue braccia furono incapaci di sollevarsi: non si muoveva. Appoggiato al freddo metallo, vide

una sola luce che continuava a lampeggiare sopra di lui.

La stanza era un gruppo selvaggio di ombre nere e forme che nuotavano: i fogli dei libri, che fluttuavano e sfrecciavano nella corrente d'aria. Gruppi di fogli battevano selvaggiamente le pareti, arricciandosi, erano respinti e ritentavano; altri volavano in cerchio nei corridoi, in interminabili girotondi; li vedeva volteggiare oltre le soglie, come in sogno, una corrente bianca di silenziosa carta nell'oscurità.

L'odore acre era più forte nelle narici. A Wesson mancava il respiro, mentre avanzava di nuovo, ondeggiando, verso il banco-strumenti. Lo colpì con la mano aperta, gridando debolmente; voleva vedere la Terra.

Ma quando si accese il quadrato luminoso, fu il cadavere dell'alieno che Wesson vide. Giaceva immobile nella cavità della Stazione, con gli arti che ciondolavano rigidi, e gli occhi vitrei. L'ultimo giro di vite era stato troppo, per lui. Ma Wesson era sopravvissuto... Per pochi minuti.

La faccia dell'alieno morto lo scherniva; un bisbigliante ricordo gli fluì nella mente: *Avremmo potuto essere fratelli...* Tutto ad un tratto Wesson desiderò appassionatamente crederlo. Volle arrendersi, cedere. Il pensiero passò. Wesson si lasciò stancamente sprofondare nell'amaro presente, pensando, come in una debole sfida: *È fatta. L'odio ha vinto. Dovrete fermare questa grande beneficenza. Non potete rischiare che accada di nuovo. E noi vi odieremo per questo... e quando usciremo verso le stelle...*

Il mondo stava nuotando torpidamente fuori dalla sua portata. Sentì l'ultimo accesso di tosse prendere il suo corpo, come se stesse accadendo a qualcun altro.

Gli ultimi fogli fluttuanti si fermarono. Ci fu un lungo silenzio nella stanza annegata.

Poi: «Paul,» disse con voce rotta la donna meccanica. «Paul,» disse ancora, con la disperazione di un amore perduto, sconosciuto ed impossibile.

---

[3]Titolo originale: *Stranger Station.*
Traduzione di Eddy Masuzzi.

L'uomo delle Cascate

di Harry Harrison

Era la folta erba umida, scivolosa come il sapone, sparsa lungo tutto il sentiero che continuava a far scivolare e cadere Carter, non il pendio della collina. Già da tempo, prima ancora che ne raggiungesse la sommità, il suo impermeabile era bagnato sul davanti, e lui aveva le ginocchia coperte di fango. E ad ogni passo che faceva in avanti, salendo, il rombo continuo diventava sempre più forte. Giunto in cima al costone, era accaldato e stanco; però, quando poté spaziare l'occhio sull'ampia baia, dimenticò istantaneamente il suo disagio.

Come tutti, del resto, aveva sentito parlare delle Cascate fin dall'infanzia, aveva visto innumerevoli fotografie e film in proposito alla televisione. Ma tutta quella preparazione non l'aveva reso atto a sostenere l'impatto della realtà.

Vedeva un oceano cadere, un fiume verticale... Quanti milioni di litri diceva la gente che cadessero? Le Cascate si stendevano attraverso la baia, le estremità più lontane annebbiate da nuvole di acqua nebulizzata. La baia ribolliva disperatamente sotto l'impatto di quel peso che le ricadeva sopra e sollevava onde incappucciate di spuma che si schiantavano contro le rocce, al di sotto. Carter avvertiva l'impatto dell'acqua contro la pietra solida come una vibrazione nel terreno, ma tutto il frastuono era assorbito dal rombo ancora più poderoso delle Cascate. Era un riverbero sonoro così grandioso e travolgente che le sue orecchie non riuscivano ad abituarsi: ben presto si sentirono paralizzate da quell'incessante frastuono, ma le ossa del suo cranio continuavano a trasmettere il suono fino al cervello, facendolo tremare sotto i colpi. Quando si portò le mani alle orecchie, scoprì con orrore che il rombo delle Cascate non era affatto cessato. Mentre era lì in piedi e barcollava ad occhi spalancati, una delle correnti d'aria, continuamente mutevoli, che si formavano alla base delle Cascate, si spostò improvvisamente e lo investì con una muraglia di minute gocciole. L'inondazione durò solo pochi secondi, ma fu più pesante di tutte le piogge che aveva mai sperimentato, che aveva mai creduto possibile. Quando cessò, si ritrovò a boccheggiare in cerca d'aria, tanto era stata

densa la massa d'acqua.

Tremando per quelle sensazioni che non aveva mai, prima d'allora, sperimentato, Carter si voltò; guardò, lungo il costone, verso il granito grigio e annerito dall'acqua del promontorio, scorse la casa annidata alla base come una vescica di pietra. Era costruita dello stesso granito del promontorio e non sembrava meno solida. Correndo e scivolando, sempre con le mani sulle orecchie, Carter si affrettò verso la casa.

Per un po' le gocciole d'acqua nebulizzata furono sospinte dal vento attraverso la baia e verso il mare, così che l'aurea luce del sole pomeridiano si riversò sulla casa, levando scie di vapore dal suo tetto aguzzo. Era una costruzione senza senso, solida come la roccia contro cui era stata costruita. Solo due finestre rompevano l'uniformità della facciata di fronte alle Cascate; minuscole e profonde, assomigliavano a piccoli occhi sospettosi. Non c'era nessuna porta da quella parte, ma Carter vide un sentiero lastricato che girava attorno all'angolo.

Lo seguì e, incassata nella parte più lontana dalle Cascate, scoprì una piccola, profonda entrata. Non c'era arcata, ma l'ingresso era protetto da un grosso architrave in pietra del diametro di sessanta centimetri abbondanti. Carter entrò nell'apertura che incorniciava la porta, cercò invano con l'occhio un battacchio sulle pesanti assi chiodate. L'incessante, onnipresente rombo delle Cascate rendeva impossibile il pensare, e fu solo dopo aver battuto inutilmente contro l'ermetico portale che si rese conto che con tutto quel frastuono non si sarebbe sentito alcun battacchio entro quelle pareti, neppure un battacchio che facesse il rumore di una cannonata. Allora abbassò le mani e cercò di costringere la sua mente a pensare con coerenza.

Ci doveva pur essere un modo per annunciare la sua presenza. Quando si ritrasse, notò che a poca distanza c'era un pomo di ferro arrugginito, incassato nel muro. Lo afferrò e cercò di torcerlo, ma non girò. Quando però lo tirò, pur incontrando una certa resistenza, riuscì a staccarlo un poco dal muro, mettendo in luce un tratto di catena. La catena era abbondantemente ingrassata e in buone condizioni: un buon auspicio. Continuò a tirare finché dall'apertura non emerse un metro di catena; poi, nonostante i suoi sforzi, non ne uscì più. Lasciò andare la presa e la catena andò a sbattere contro la durapietra del muro. Per un attimo rimase come sospesa, poi la catena fu attirata, con movimento meccanico, all'interno del muro, finché il pomo non tornò al suo posto.

Qualunque fosse il congegno che quello strano meccanismo attivava,

sembrava funzionare egregiamente, perché in meno di un minuto la pesante porta si aprì e sulla soglia comparve un uomo che esaminò il visitatore senza parlare.

L'uomo era molto simile all'edificio e al promontorio retrostante: solido, quadrato, consunto e grigio. Ma aveva resistito agli anni, anche se ne mostrava le tracce. La sua schiena era ritta come quella di un giovane, le sue mani bitorzolute davano una sensazione di forza. I suoi occhi erano azzurri e assomigliavano molto al colore dell'acqua che cadeva in continuazione, rumorosamente, all'estremità opposta della casa. Portava stivali da pescatore che gli arrivavano al ginocchio, pantaloni di velluto a coste e un maglione grigio. Il suo viso non mutò di espressione quando fece cenno a Carter di entrare in casa. Dopo che la pesante porta fu richiusa e i diversi catenacci vennero inseriti al loro posto, il silenzio della casa assunse una tonalità del tutto particolare. Carter aveva già conosciuto altrove l'assenza di suono, ma qui c'era l'assenza completa di rumori, una bolla di tranquillità che scaturiva alla base stessa delle Cascate, così dense di frastuono. Per un attimo rimase assordato e se ne accorse. Ma non era così sordo da non sapere che il rombo martellante delle Cascate era rimasto chiuso fuori, all'esterno. L'altro doveva aver avvertito quali sensazioni provasse il suo visitatore, perché gli fece un gesto rassicurante mentre gli prendeva l'impermeabile e gli indicava una comoda poltrona accanto a un tavolo d'abete, a fianco del fuoco. Carter affondò con gratitudine nei cuscini. Il suo ospite si voltò e scomparve, per tornare un momento dopo con un vassoio su cui c'erano una caraffa e due bicchieri. Versò del vino in entrambi i bicchieri, ne posò uno davanti a Carter, che fece un cenno d'assenso e lo afferrò con entrambe le mani per farle smettere di tremare. Dopo il primo, poderoso sorso si mise a sorseggiare il vino, mentre i tremiti diminuivano e lentamente gli tornava l'udito. Il suo ospite gironzolò per la stanza, occupato in diverse faccende, e poco dopo Carter scoprì di stare molto meglio. Allora alzò lo sguardo.

«Devo ringraziarla per la sua ospitalità. Quando sono entrato... ero piuttosto... scosso.»

«Come va, adesso? Ha fatto bene il vino?» chiese l'uomo ad alta voce, quasi gridando, e Carter capì che le proprie parole non erano state udite. Naturalmente l'uomo doveva essere duro d'udito. Ma era già un miracolo se non era sordo come una campana.

«Molto bene, grazie,» gli gridò Carter di rimando. «Davvero molto gentile da parte sua. Io mi chiamo Carter. Sono un giornalista e sono

venuto qui proprio per questo».

L'uomo annuì con un leggero sorriso.

«Io mi chiamo Bodum. Deve saperlo, se è venuto fin qui per parlarmi. Scrive per i giornali?»

«Mi hanno mandato qui,» disse Carter, tossendo. Il fatto di dover gridare gli irritava la gola. «E io naturalmente la conosco, Mister Bodum... cioè, la conosco per fama. Lei è l'Uomo delle Cascate.»

«Sono quarantatré anni, ormai», disse Bodum con orgoglio. «Vivo qui e non mi sono mai allontanato per una sola notte. Non che sia stato facile. Quando il vento tira male, l'acqua è sospinta per giorni e giorni contro la casa e si fa fatica a respirare... perfino il fuoco del camino si spegne. Il camino l'ho costruito io stesso, c'è un gomito più su con ostacoli e portelli. Il fumo sale, ma se scende l'acqua gli ostacoli la fermano e il suo peso fa aprire dei portelli attraverso cui essa scorre via verso l'esterno, tramite un canale di scolo. Le posso mostrare dove finisce... C'è tutto il muro nero di fuliggine.»

Mentre Bodum parlava, Carter si guardò intorno: si vedevano appena le sagome dei mobili, all'incerta luce del fuoco e delle due finestre incassate nel muro.

«Quelle finestre,» chiese. «Le ha messe lei? Posso guardare fuori?»

«Ci ho messo un anno ognuna. Salga su quel banchetto, la porterà al livello giusto. Sono di vetro corazzato, fatto apposta, solido come il muro adesso che l'ho ancorato bene. Non abbia paura. Salga pure. La finestra è sicura. Guardi come è fissato il vetro».

Carter, però, non guardava il vetro ma le Cascate all'esterno. Non si era reso conto di quanto l'edificio fosse vicino alla caduta d'acqua. La casa era appollaiata proprio sull'orlo del dirupo; da quel punto non si poteva vedere nulla eccetto la parete di granito umido e nero alla sua destra, e lo spumeggiante maelstroem della baia al di sotto. E davanti a lui, sopra di lui, dappertutto, le Cascate. Tutto lo spessore della parete e del vetro non poteva tagliar completamente fuori il loro suono. Quando, con le punte delle dita, toccò la pesante lastra di vetro, sentì le vibrazioni dell'impatto dell'acqua.

La finestra non diminuiva l'effetto che le Cascate facevano su di lui, ma gli permetteva di rimanere in piedi a guardare e pensare, cosa che non era stato capace di fare all'esterno. Era come una feritoia in una bolgia d'acqua... una finestra che dava su un inferno gelido. Poteva guardare senza esserne distrutto, ma il terrore di ciò che si trovava dall'altra parte

non diminuiva. Qualcosa di nero comparve per una frazione di secondo nell'acqua che cadeva, e scomparve.

«Là... ha visto?» gridò. «È caduto qualcosa giù dalle Cascate. Cosa può essere stato?»

Bodum annuì con aria risaputa. «È più di quarant'anni che sono qui e posso mostrarle ciò che l'acqua porta giù». Spinse un pezzo di legno nel fuoco, accese con esso una lampada. Poi, presa la lampada, fece cenno a Carter di seguirlo. Attraversarono la stanza e l'uomo avvicinò il lume a una grossa campana di vetro.

«Devono essere passati vent'anni da quando è stato spinto a riva dall'acqua. Aveva tutte le ossa del corpo spezzate. L'ho impagliato e montato io stesso».

Carter si avvicinò, guardando quegli occhi simili a bottoni di scarpe che lo fissavano, le mascelle aperte e i denti aguzzi. Le membra erano rigide e innaturali, il corpo, sotto il pelo, rigonfio nei punti sbagliati. Bodum non era affatto un esperto tassidermista. Eppure, forse per caso, aveva colto uno sguardo di terrore nell'espressione e nella posa dell'animale.

«È un cane,» disse Carter. «Del tutto simile agli altri cani».

Bodum rimase offeso, e la sua voce suonò fredda come può esserlo un grido. «Simile, forse, ma non un cane qualsiasi. Aveva tutte le ossa rotte, le ho detto; altrimenti come avrebbe potuto comparire un cane, qui nella baia?»

«Chiedo scusa, non intendevo davvero insinuare... Giù dalle Cascate, certo. Volevo solo dire che è così simile ai cani che abbiamo noi che forse c'è tutto un nuovo mondo lassù. Cani e altre cose, proprio come le nostre.»

«Io non mi metto mai a lavorare di immaginazione,» disse Bodum, ammorbidito. «Preparerò del caffè, adesso».

Portò la lampada vicino alla stufa e Carter, rimasto solo nella penombra, tornò alla finestra. Lo attirava. «Devo farle qualche domanda per il mio articolo,» disse, ma non parlò abbastanza forte perché Bodum potesse sentirlo. Tutto quello che aveva avuto intenzione di fare in quel luogo gli sembrava irrilevante, mentre guardava le Cascate. Il vento mutò direzione. La cortina d'acqua si schiarì per un attimo, e le Cascate tornarono ancora una volta ad assomigliare a un possente fiume che scendeva dal cielo. Se inclinava la testa, vedeva esattamente la stessa scena che avrebbe visto guardando verso la sponda opposta di un fiume.

E lassù, a monte del fiume, comparve una nave, una grande nave di linea con file di oblò, che navigava sulla superficie del fiume più rapida di

qualsiasi altra nave che avesse mai navigato prima d'allora, ed egli dovette spostare di scatto la testa per seguirne il movimento.

Quando passò, a non più di qualche centinaio di metri, la poté vedere chiaramente per un istante. La gente a bordo era aggrappata ai corrimani, alcuni con la bocca spalancata come se urlassero per il terrore. Poi la nave sparì, rimase solo l'acqua che continuava a scorrere vorticosa e senza fine.

«L'ha vista?» gridò Carter voltandosi di scatto.

«Fra un attimo il caffè sarà pronto».

«Là, là fuori,» gridò Carter, prendendo Bodum per il braccio. «Nelle Cascate. Era una nave. Lo giuro, e precipitava giù dall'alto. Con della gente a bordo. Ci deve essere un intero mondo lassù, di cui noi non sappiamo assolutamente nulla».

Bodum allungò la mano verso una mensola per prendere una tazzina, si liberò con uno strattone dalla presa di Carter.

«Il mio cane è venuto giù dalle Cascate. L'ho trovato e l'ho imbalsamato io stesso».

«Il suo cane, certo, non lo nego. Ma c'era della gente a bordo di quella nave e lo giuro, non sono pazzo, la loro pelle aveva un colore differente dalla nostra».

«La pelle è pelle, solo colore della pelle».

«Lo so. È così che l'abbiamo noi. Ma deve essere possibile che la pelle abbia anche altri colori, anche se non ne sappiamo nulla».

«Zucchero?»

«Sì, grazie. Due zollette».

Carter sorseggiò il caffè: era forte e caldo. Anche se non voleva, si sentì riattirare alla finestra. Guardò fuori e sorseggiò il caffè, e sobbalzò quando vide scendere qualcosa di nero e informe. E altre cose. Non riusciva a distinguere di che si trattasse, perché l'acqua era tornata a spirare verso la casa. Sentì in bocca il sapore dei fondi di caffè e lasciò stare le ultime gocce. Mise da parte la tazzina, con cura.

Di nuovo le vorticose correnti del vento spinsero di fianco la cortina d'acqua, giusto in tempo perché vedesse passare un altro di quegli oggetti.

«Quella era una casa! L'ho vista chiaramente, come vedo la sua! Ma forse era di legno, non di pietra, e più piccola. E nera, come se fosse stata parzialmente bruciata. Venga a vedere, ce ne potrebbero essere altre».

Bodum fece sbattere rumorosamente la caffettiera mentre la risciacquava nel lavandino. «Cosa vogliono sapere di me i suoi giornali? Sono qui da più di quarant'anni... Ci sono un sacco di cose di cui potrei parlarle».

«Cosa c'è là, in cima alle Cascate, in cima al promontorio? Ci vive della gente? Ci può essere un intero mondo lassù di cui ignoriamo completamente l'esistenza?»

Bodum esitò e prima di rispondere aggrottò le sopracciglia, pensieroso.

«Credo che abbiano dei cani, lassù.»

«Sì,» rispose Carter, picchiando il pugno sul cornicione della finestra senza sapere se doveva ridere o piangere. La massa d'acqua ricadde vicina, il pavimento e le pareti tremarono sotto l'urto. «

«Là... Ecco altri oggetti che passano». Questa volta parlò adagio, tra sé. «Non so dirle di che si tratta. Quello... Quello avrebbe potuto essere un albero, e quell'altro un pezzo di steccato. Quelli più piccoli potrebbero essere corpi... animali, ciocchi di legno, qualsiasi cosa. C'è un mondo diverso, lassù in cima alle Cascate, e in quel mondo sta succedendo qualcosa di terribile. E noi non ne sappiamo nulla. Non sappiamo neppure che quel mondo esiste».

Continuò a picchiare il pugno contro la pietra finché la mano non gli fece male.

Il sole brillava sull'acqua: vide il cambiamento, dapprima solo qua e là, un'alterazione e un mutamento.

«Oh... L'acqua sembra cambiare colore. È rosa... no, rossa. Sempre di più. Ecco, per un istante è stata tutta rossa. Il colore del sangue».

Si voltò di scatto verso la stanza in penombra e cercò di sorridere, ma le sue labbra erano tirate sui denti.

«Sangue? Impossibile. Non ci può essere tanto sangue in tutto il mondo intero. Che succede lassù? Che succede?»

Il suo grido non disturbò Bodum, che si limitò ad annuire con la testa in cenno d'assenso.

«Le mostrerò qualcosa,» gli disse. «Ma solo se promette di non scriverlo. La gente potrebbe mettersi a ridere di me. Sono qui da quarant'anni e questa non è proprio una cosa da ridere».

«Le dò la mia parola d'onore, neanche una riga. Però mi faccia vedere. Forse ha qualcosa a che fare con tutto quel che succede».

Bodum prese dalla scansia una pesante Bibbia, l'aprì sul tavolo vicino alla lampada. Era stampata in un carattere molto nero e solenne, che faceva impressione. Voltò le pagine finché non trovò un pezzo di carta del tutto comune.

«Ho trovato questo sulla spiaggia. Durante l'inverno. Nessuno era venuto qui da mesi. Deve essere caduto giù dalle Cascate. Ora, non voglio

dire che sia stato così, ma è possibile. È d'accordo con me che è possibile?»

«Oh, sì, possibilissimo. Altrimenti come avrebbe potuto giungere fin qui?» Carter allungò la mano e toccò il foglietto. «Sono d'accordo, normale carta. Stracciata su un lato, arricciata dove si è bagnata e poi asciugata». Voltò il foglietto. «C'è scritto qualcosa dall'altra parte».

«Sì. Ma non ha senso. Non è una parola che conosco».

«Neanch'io, e parlo quattro lingue. Che possa avere un significato?»

«Impossibile. Una parola come questa».

«Nessun linguaggio umano». Formò le parole sulle labbra e lesse le lettere ad alta voce, «A-i-u-t-o».

«Che può voler dire AIUTO?» gridò Bodum, più forte che mai. «L'ha scritta un bambino. Non ha senso». Afferrò il foglietto, lo stropicciò e lo buttò nel fuoco.

«Lei vorrà scrivere un articolo su di me», disse orgoglioso. «Sono qui da più di quarant'anni e se c'è uno in tutto il mondo che è un'autorità sulle Cascate, quello sono io.

«Io so tutto quello che c'è da sapere sulle Cascate».

---

[4]Titolo originale: *By the Falls.*
Traduzione di Mario de Luigi,

LE RUBRICHE DI ROBOT

RITRATTO D'AUTORE, di Giuseppe Caimmi e Piergiorgio Nicolazzini

Fritz Leiber, lo scrittore più multiforme e irrequieto in tutta la storia della fantascienza.

INTERVISTA, di Patrice Duvic

Harlan Ellison parla di droga, violenza e potere nel nostro universo quotidiano.

FUMETTI SF, di Franco Fossati

Buck Rogers, il personaggio da cui è nato il fumetto fantascientifico.

TEMI CLASSICI DELLA SF, di Peter Weston

Come costruire (o non costruire) un'astronave e fondare una colonia lunare.

OPINIONI, di Giuseppe Lippi

Origini, sviluppi e significati della science-fiction come tipo di letteratura popolare

CINEMA, di Giovanni Mongini

I «film di mostri» dagli inizi a **Il mostro della laguna nera**

PANORAMA INTERNAZIONALE, di Vittorio Curtoni

LIBRI, di Caimmi - Fossati - Masuzzi

RITRATTO D'AUTORE: FRITZ LEIBER

di Caimmi e Nicolazzini

Fritz Leiber junior, uno dei più grandi esponenti di quella «vecchia generazione» che ha dato scrittori del calibro di Williamson, Heinlein, Simak, nasce il 24 dicembre 1910 a Chicago, da padre di origine germanica e da madre, Virginia Bronson, di famiglia inglese. La sua infanzia trascorre al seguito del padre, attore professionista in una compagnia shakespeariana, e viene profondamente segnata dall'amore per il teatro, che lo porterà a fargli ricalcare le stesse orme paterne. La personalità del giovane Leiber, già dai suoi primi anni, ha così modo di formarsi nel mondo meraviglioso e arcano dell'Arte, in particolare della letteratura, cui il padre lo introduce leggendogli gli autori preferiti, da Shakespeare – naturalmente – a Conrad, a Dickens.

Ma l'animo di Leiber, anche se immerso e compenetrato nell'atmosfera elettrizzante delle grandi passioni teatrali e della poesia che promana dalle sue letture, rivela ben presto un'attitudine del tutto particolare verso quanto vi è di razionale e di concreto, determinando la maturazione di quel personalissimo connubio con l'immaginifico che renderà unica la sua narrativa. La storia della sua vita prima, e della sua produzione letteraria poi, si muove sempre in questo ambito preciso, che solo apparentemente ci appare contraddittorio, ma che in realtà è fenomeno di una coerenza esemplare e regolato da una sua logica interna.

Le tappe successive della sua esistenza registrano l'iscrizione alla facoltà di filosofia, disciplina speculativa per eccellenza, da cui uscirà laureato con lode nel 1932. Dotato di indole sensibile e anche volubile, decide subito dopo di dedicarsi alla carriera religiosa (ecco ancora l'alterno

manifestarsi della sua personalità), dalla quale tuttavia, non essendone attratto per sentita vocazione, si allontana ben presto, riportandone un acuto senso di delusione.

Dopo essere tornato brevemente agli studi, nel 1934 entra nella compagnia teatrale del padre, dove recita in parti classiche e tenta anche di aver successo nel mondo della celluloide, finché, due anni dopo, sposa una giovane inglese (un'altra analogia con il destino paterno) che ha conosciuto negli anni dell'università, al pari di lui appassionata di arte e letteratura.

È in questo periodo che matura in Leiber la sua vera inclinazione a divenire scrittore professionista di fantasia e di fantascienza. Già negli anni precedenti si è dilettato a scrivere racconti basati soprattutto sul soprannaturale, ma solo ora vi si dedica attivamente, grazie anche alla feconda amicizia con Harry Fisher, un singolarissimo personaggio di Louisville, che si diletta di ballo e di burattini e che adora gli scacchi, la scherma e... appunto la narrativa fantastica. Leiber subisce con entusiasmo il suo influsso e ne è come sferzato, stimolato: studia con profitto il gioco degli scacchi, si diletta a tirar di scherma e, quello che a noi più interessa, si trasforma da scrittore a tempo perso in artista cosciente di aver trovato la sua vera strada.

Le prime creazioni della sua fervida fantasia sono due personaggi destinati a godere una costante ed indiscussa popolarità, cioè il gigantesco Fafhrd e il minuscolo Acchiappatopi Grigio (personificazioni caricaturali degli stessi Leiber e Fisher), che compaiono per la prima volta nel racconto *Two sought Adventure* (*Due in cerca d'avventura*), pubblicato nell'agosto 1939 sulla rivista campbelliana «Unknown».

Come si vede, l'ingresso di Leiber nel regno dei grandi maestri avviene sotto l'egida di John W. Campbell, colui che ha saputo rinnovare e modernizzare la letteratura di fantascienza, dandole uno sviluppo così eccezionale da fare in seguito denominare gli anni della sua attività come quelli dell'Età d'Oro».

L'importanza del suo padrino garantisce a Leiber un folgorante avvio di carriera di scrittore e una relativa facilità nel vedere accettati e pubblicati molti racconti sulle riviste «Weird Tales», «Future» e sulla già citata «Unknown», sul cui fascicolo dell'aprile 1943 compare il romanzo *Conjure Wife.* Negli stessi anni, dopo aver trovato un impiego nel campo editoriale ed essere ormai entrato a far parte del «giro» degli autori professionisti, inizia ad occuparsi anche della fantascienza, cui dedica uno dei suoi capolavori, che accresce ancora di più la sua popolarità, quel

Gather, Darkness! (1943) in cui esprime in forma romanzata la sua radicata sfiducia e ostilità nei confronti della superstizione religiosa (tanto più accentuate in seguito alla recente e sfortunata esperienza di predicatore) e della tracotanza del potere autoritario (Leiber ha sempre militato nella sinistra radicale americana, professandosi sinceramente e visceralmente pacifista).

Da questo momento la vita di Leiber finisce per identificarsi con la sua produzione letteraria, non rivelando più vicende esteriori degne di essere menzionate, se si escludono le ricorrenti fasi alterne di feconda ispirazione e di silenzio pressoché assoluto. Tali inconsuete oscillazioni sono verosimilmente determinate dal suo lavoro editoriale, che lo impegna in un superlavoro mentale, ma soprattutto dal carattere assai instabile, per cui passa bruscamente dall'euforia alla depressione e viceversa.

Infatti, dopo i due romanzi citati, Leiber tace per alcuni anni, finché apre una nuova fase produttiva con una serie di racconti oggi ritenuti giustamente dei classici, quali *Coming Attraction* (1951), *A Pail of Air* (1951) e molti altri, fase culminata con i romanzi *The Silver Eggheads* (1957) e *The Big Time* (1957), che vincerà l'Hugo nel 1958 come miglior romanzo dell'anno.

Poi, Leiber ripiomba in un periodo di sterilità creativa, per riesplodere nel 1963 con il lunghissimo romanzo *The Wanderer,* che gli procurerà il secondo Premio Hugo nel 1964. Da allora Fritz Leiber ha continuato a scrivere, anche se con la sua solita irregolarità, mantenendo tuttavia un'invidiabile felicità di ispirazione: e lo dimostrano inconfutabilmente le sue opere più recenti, tra le quali vanno citate le bellissime storie degli ineffabili Fafhrd e Acchiappatopi Grigio (*Ship of Shadows,* 1969, e *Ill Met in Lankmar,* 1970), che sono una valida testimonianza di un'attività seria, scrupolosa e, soprattutto, sincera.

E, ne siamo sicuri, questo meraviglioso folletto dalla candida chioma non ha ancora esaurito le sorprese del suo magico cappello.

I SUOI LIBRI

Innanzi tutto è necessario considerare Fritz Leiber sotto un duplice aspetto, e cioè l'autore di *science-fiction* e l'autore di *fantasy.*

Con ciò non intendiamo né entrare in una discussione sull'opportunità di etichettare o meno gli orientamenti della narrativa fantastica, né tantomeno

spezzare preventivamente la produzione del nostro in due direzioni nette e distinte.

L'unico scopo è quello di chiarire la realtà di Leiber, in modo che il breve discorso critico possa risultare più semplice ed efficace.

Diciamo subito che Leiber non ha mai mostrato di voler confondere, nella sostanza delle proprie opere, l'ispirazione fantastica con quella sensibilità che lo ha condotto a scrivere opere più rigorosamente fantascientifiche. In poche parole, non abbiamo il problema di dover analizzare romanzi e racconti in cui si fondono o si rincorrono elementi, temi o ispirazioni ambigue.

Un carattere fondamentale che emerge dalla vita stessa dell'autore, dalla sua passione teatrale e dal fatto di essere figlio d'arte, è lo spirito di completa libertà che anima Leiber; una libertà che trova pieno riscontro nella sua produzione narrativa e che, soprattutto, si trova alla base delle sue particolari doti creative. Scopriamo le conseguenze di tutto ciò considerando numerose caratteristiche dell'autore; incostanza, nervosismo e irregolarità della sua carriera di scrittore e, soprattutto, la tendenza a sviluppare temi sempre diversi, vari ed originali.

Una certa consapevolezza del proprio *animus* libero ed irrequieto è, tuttavia, certa in Leiber. In questo modo giustifichiamo la sua notevole produzione di *fantasy* pura, che trova la migliore realizzazione nel ciclo del mondo di Nehwon.

Il ciclo è una successione di numerosi racconti e romanzi accomunati dalla presenza dei due protagonisti, Fafhrd e Grey Mouser (Acchiappatopi Grigio), tra i quali ricordiamo *Le donne della neve* (*The Snow Women,* 1970), *La nave delle ombre* (*The Ship of Shadows,* 1969) e *Triste incontro a Lankhmar* (*Ill met in Lankhmar,* 1970).

I personaggi fantastici di queste vicende sono, a detta dello stesso Leiber, l'esatto contrario degli eroi di Tolkien, autore della celebre trilogia *Il signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings,* 1954-1955), cioè mostrano peculiarità più decisamente umane, prosaiche e anche negative, se vogliamo. L'eroe fantastico di Tolkien, puro e fantasticamente quasi idealizzato, è per Leiber ladro, vagabondo e avventuriero; non è ripieno di virtù, come l'eroe dai «buoni sentimenti», ma incarna gli aspetti di una concreta dimensione umana, con i difetti in evidenza e con la capacità di slanci positivi.

Essenzialmente, Leiber aggiunge un carattere o, meglio, un tono particolare alla descrizione fantastica che è paradigma della sua intera

produzione, anche fantascientifica: l'ironia. La *fantasy* di Leiber è originale e viva proprio per questo motivo, cioè per la straordinaria coloritura terrena, ironicamente esagerata e divertita, dei suoi personaggi.

Nella *science-fiction* Leiber è invece contraddistinto da due altri caratteri che già prima avevamo evidenziati: l'eclettismo (cioè una naturale tendenza a passare da un tema all'altro con grande spregiudicatezza e libertà) e una certa conseguente irregolarità nella produzione letteraria, per cui a periodi intensi ed ispirati sono seguiti frequenti periodi di silenzio.

La semplice considerazione dei primi due romanzi scritti da Leiber può darci utilissimi elementi di analisi. Si tratta di *Ombre del male* (*Conjure Wife,* 1942) e di *L'alba delle tenebre* (*Gather, Darkness!,* 1943): mentre nel primo la storia è calata nel nostro presente, nel secondo l'azione si svolge nelle pieghe di una società futura.

Ombre del male assume come realtà il fatto che pratiche magiche ed esoteriche siano presenti e ben radicate nelle donne del nostro tempo, sviluppando la storia sulla consapevolezza di tale prerogativa e sul rapporto nuovo, difficile che si instaura tra i due sessi; *L'alba delle tenebre,* invece, parla di una società futura la cui struttura è fondata su una rigida scala gerarchica e sulla fusione di religione e scienza in un severo principio d'autorità. Come si vede, il tema e lo svolgimento stesso delle due opere sono molto dissimili, tuttavia fra esse corre poco più di un anno di differenza.

Ombre del male è molto interessante per due aspetti: la presenza dell'elemento sovrannaturale risolto in chiave fantascientifica e, inoltre, perché si tratta dell'opera di Leiber più apprezzata e conosciuta al di fuori del campo specializzato. *L'alba delle tenebre* presenta invece elementi di interesse quasi opposti, a ulteriore conferma dell'eclettismo dell'autore: è il più classico ed ortodosso esempio fantascientifico di Leiber (il romanzo stesso ha addirittura contribuito alla definizione di *science-fiction* classica), ed è tra le opere più apprezzate dai cultori del campo.

I romanzi successivi affrontano ancora altri temi e sono scritti sulla base di una ispirazione sempre diversa. Tuttavia, insistendo sulle prime due opere citate, si è voluto proporre di considerare i romanzi successivi in rapporto alla differenza di tema e svolgimento propria di *Ombre del male* e *L'alba delle tenebre.*

Ad esempio *Il grande tempo* (*The Big Time,* 1957) e il successivo *Novilunio* (*The Wanderer,* 1963) sono più vicini all'impostazione di *L'alba delle tenebre;* tuttavia l'estrema libertà ed irrequietezza inventiva

dell'autore non possono che ridurre a semplice filo indicativo il collegamento con il romanzo precedente.

Il grande tempo è classico solo in apparenza ed esclusivamente nelle sue linee generali: infatti, sul tema del romanzo (una gigantesca guerra spaziale e temporale, la *Change War o Guerra del Cambio,* tra due razze incredibili, le quali utilizzano esseri umani di varie epoche e dimensioni, con la conseguenza di una complicata successione di salti di luogo e di tempo), Leiber inserisce uno stile ricco di trovate intelligenti e divertenti, sfumando di conseguenza l'assunto epico e concettualmente grandioso, tipico di un Van Vogt.

Novilunio ha invece un tono più grave e meno disincantato: un misterioso astro spento si avvicina alla Terra, provocando un generale sconvolgimento e numerosissime reazioni e tensioni psicologiche nei personaggi che popolano la vicenda. L'elemento ignoto e minaccioso, come strumento per la rappresentazione delle varie reazioni dell'essere umano, è uno dei canoni più comuni della *science-fiction* classica; Leiber, però, dilata questo schema essenziale giungendo a realizzare un grande affresco, popolato di diversissimi soggetti umani e delle relative vicende, intersecandole, riprendendo più volte una stessa ispirazione per poi lasciarla, insistendo su alcuni aspetti e sorvolando su altri.

Novilunio risulta così, a volte, oscuro, misterioso, pesante, discontinuo e senza omogeneità. L'opera è per questo molto discussa e difetta, in notevole misura, della limpidezza di altre occasioni. Per rifarci al discorso di base sull'autore, è necessario affermare che, in questo caso, il tocco personale di Leiber è risultato meno felice e più pretenzioso, riuscendo tuttavia a farci intravedere, in potenza, il grande capolavoro.

Un tema vicino a quello di *Novilunio* lo si può trovare in un precedente racconto, *Un secchio d'aria* (*A Pail of Air,* 1951): qui è la Terra che si è allontanata dal sistema solare, attirata da una stella vagante. Il racconto è tipico di quella vena brillante che permette a Leiber di reinventare temi sfruttati: in *Un secchio d'aria,* infatti, il tono narrativo agile e bonariamente ironico, qui ancora abbozzato, risolve la storia in maniera piacevole ed originale.

In un altro racconto, *L'ultima lettera* (*Last letter,* 1959), l'ironia si fa più penetrante e, assecondata da un'idea già fondamentalmente originale, rende ancor più personale il ritratto.

Un ennesimo esempio, più intimista, è la interpretazione in chiave quasi poetica di una inversione del ritmo temporale, operata in *La piramide*

immortale (*The Man Who Never Grew Young,* 1947).

Tra *Il grande tempo* e *Novilunio* si inseriscono tuttavia romanzi di altro genere, che mantengono una completa indipendenza ispirativa l'uno dall'altro. Con la massima cautela potremmo collegare questi ultimi a *Ombre del male,* per la libertà anche tematica e per la più sensibile presenza di elementi non rigidamente fantascientifici.

È il caso di *Le argentee teste d'uovo* (*The Silver Eggheads,* 1963), dove l'intento è più chiaramente satirico, come diretto sviluppo del tono ironico prediletto dall'autore.

Il discorso vale soprattutto per il recente *Circumluna chiama Texas* (*A Spectre is Haunting Texas,* 1968), dove la rappresentazione di un ritaglio di società post-bellica con la lotta di due classi sociali, i Mex, gli schiavi, e i Tex, gli sfruttatori, è una ulteriore evoluzione dell'elemento ironico. Il romanzo è piuttosto una violenta caricatura, ove l'elemento fantastico risolve il tutto in una poliedricità di effetti tra il comico e il grottesco.

Alcuni degli elementi citati prima in rapporto a *Ombre del Male* sono presenti anche in *Il verde millennio* (*The Green Millennium,* 1953), ma il loro carente sviluppo e il generale disimpegno che lo caratterizza fanno di questo romanzo un'opera chiaramente minore.

Sulle orme di *Circumluna chiama Texas* è il racconto *Rump-Titty-Titty-Tum-Tah-Tee* (id., 1958), dove l'onda satirica perde anche i connotati di comicità e diventa fondamentalmente spietata. Il racconto è, in sostanza, una intelligente ed allegorica condanna non solo di un certo metodo di creazione artistica, ma si indirizza contro certi tipi di strumentalizzazione, soprattutto quella pubblicitaria, attiva e pericolosa già ai nostri giorni.

Lo stesso discorso vale per il celebre Le *maschere* (*Coming Attraction,* 1950), ambientato in una New York del dopobomba. Ciò che particolarmente colpisce nel racconto è il magistrale ritratto della nuova società, crudele e violenta, ma, soprattutto, lo stile con il quale ci è presentata la situazione sociale: in questo caso Leiber ha superato se stesso nell'introspezione psicologica e nella misura dei particolari.

Meno riconducibili a spunti precisi anche altri notevoli racconti: *Il corridoio nero* (*The Black Corridor*), strutturalmente vicino all'«aut-aut» kierkegaardiano; tuttavia l'assunto sembra essere unicamente funzionale al superficiale meccanismo della vicenda, non permettendoci di individuare in Leiber il tentativo di una convincente proiezione fantascientifica a livello di contenuto.

Oppure *Quando gli ultimi dèi muoiono* (*When the Last Gods Die,* 1951),

breve ritratto, condotto con stile teatrale e penetrante, della fine della razza umana. Leiber, inoltre, con *Quattro Spettri in Amleto* (*Four Ghosts in Hamlet,* 1966) e *Crimine contro passione,* ha trovato modo di estrinsecare la sua passione per il teatro, scrivendo due racconti ad esso interamente dedicati.

Non a caso si parlava con insistenza di libertà espressiva e d'ispirazione: crediamo infatti che, oltre a Fritz Leiber, pochi altri autori possano affermare di aver sempre sentito così profondamente ciò che hanno scritto.

Il principale merito dell'efficacia e dell'originalità dalle opere di Leiber pensiamo risieda proprio in questo: una mirabile indipendenza ed una rara sensibilità ispirativa.

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Racconti

La nave salpa a mezzanotte (*The Ship Sails at Midnight,* 1950), Nova sf n. 6, Libra Ed., Bologna 1968.

La maschera antisesso (*Coming Attraction,* 1951), Urania n. 493, Mondadori, Milano 1968.

Un secchio d'aria (*A Pail of Air,* 1951), «L'ombra del duemila», Mondadori, Milano 1965.

Giornata nera (*Bad Day for Sales,* 1953), «La Fantaguerra», De Carlo, Milano 1967.

Era spaziale per i felini (*Space-time for Springers,* 1958), «12 Mondi», Edizioni dello Scorpione, Milano 1966.

L'ultima lettera (*Last Letter,* 1959), «L'ombra del duemila», Mondadori, Milano 1965.

Romanzi

Ombre del male (*Conjure Wife,* 1942), Fantacollana, Ed. Nord, Milano 1972.

L'alba delle tenebre (*Gather, Darkness!,* 1943); Galassia n. 59, La Tribuna Ed., Piacenza 1965.

Il grande tempo (*The Big Time,* 1957 – Premio Hugo 1958), Cosmo-Oro

n. 19, Ed. Nord, Milano 1975.

Le *argentee teste d'uovo* (*The Silver Eggheads,* 1957), SFBC, La Tribuna Ed., Piacenza 1964.

Novilunio (*The Wanderer,* 1963 – Premio Hugo 1964), Gli Slan n. 14, Libra Ed., Bologna 1972.

Circumluna chiama Texas (*A Spectre is Haunting Texas,* 1968), Cosmo n. 26, Ed. Nord, Milano 1973.

Romanzi brevi

Quattro spettri in Amleto (*Four Ghosts in Hamlet,* 1966), Nova sf n. 13, Libra Ed., Bologna 1971.

La nave delle ombre (*Ship of Shadows,* 1969 – Premi Hugo e Nebula 1970), Nova sf n. 19, Libra Ed., Bologna 1972.

Triste incontro a Lankhmar (*Ill Met in Lankhmar,* 1970 – Premio Hugo 1971), Nova sf n. 20, Libra Ed., Bologna 1972.

PANORAMA INTERNAZIONALE

di Vittorio Curtoni

Purtroppo dobbiamo iniziare questo nostro primo notiziario con una serie di necrologi, il che non deriva da un gusto sadico dei collaboratori ma, più semplicemente, dal fatto che nel 1975 sono scomparse molte personalità di primo piano.

In gennaio si è spenta Edna Mayne Van Vogt, moglie di Alfred e sua collaboratrice, conosciuta soprattutto per il romanzo *Planets for Sale* e per il racconto *The Winged Man,* in seguito ampliato a romanzo dal marito.

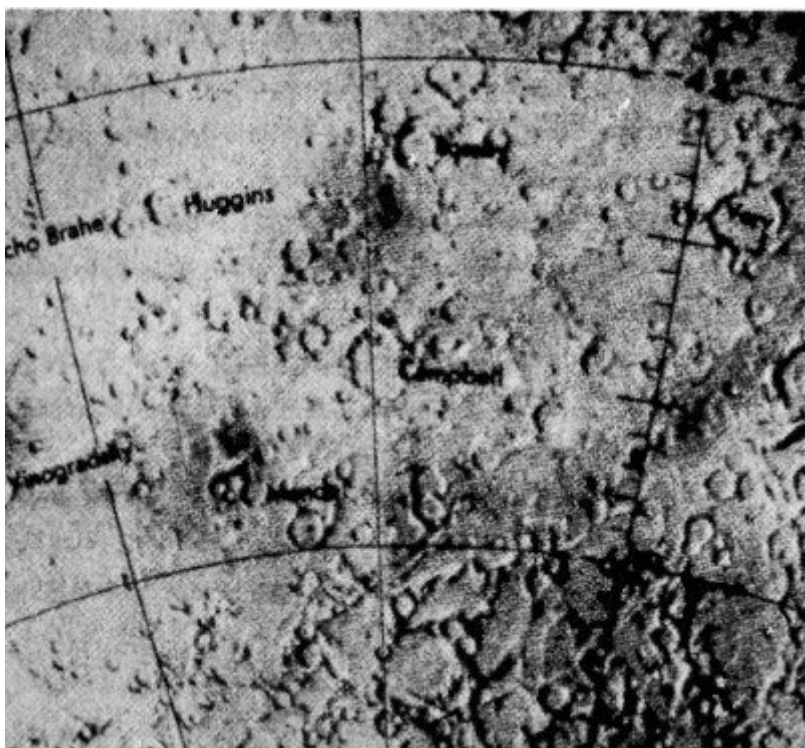
In giugno è morto Murray Leinster, uno dei maggiori autori della «vecchia guardia», molto noto e caro anche al pubblico italiano. La sua carriera in seno alla fantascienza è iniziata addirittura nel 1919, e da allora Leinster è sempre rimasto sulla breccia, pubblicando una serie imponente di racconti e romanzi che rientrano ormai nel novero dei classici. Ricordiamo in particolare *The Forgotten Planet, Sidewise in Time, The Pirates of Zan* e *Exploration Team,* che nel 1956 gli valse il premio Hugo per il miglior romanzo breve.

In luglio muore James Blish, un altro scrittore che godeva di eccellente (e meritata) fama presso il nostro pubblico. Blish, americano, viveva da qualche anno in Inghilterra. È morto di cancro al polmone. La sua produzione letteraria è sempre stata contraddistinta da ottime qualità stilistiche, dal desiderio di fondere la trama con un preciso discorso sull'uomo e, spesso, sui suoi rapporti con la religione. Tra le sue opere più famose, che sono decine, citiamo almeno *A Case of Conscience,* il ciclo delle *Cities in flight, Black Easter* e *The Seedling Stars.*

Scomparsa anche Miriam Allen DeFord, autrice non troppo nota in Italia ma che senz'altro si situa ad un buon livello qualitativo (si pensi che un suo racconto è stato incluso da Harlan Ellison nella famosa antologia *Dangerous Visions*).

P. Schuyler Miller, a sua volta, non era molto conosciuto da noi, se non per qualche opera pubblicata su Urania. In America, invece, godeva ottima fama soprattutto come critico letterario: sua era la rubrica di recensioni su «Analog», che curava ininterrottamente dal 1951.

Per finire, ricordiamo John W. Campbell jr., uno dei curatori di riviste americane che maggiormente ha contribuito a dare un indirizzo nuovo al corso della fantascienza, in anni ormai lontani (cominciò ad occuparsi di «Astounding Stories» nel 1937). Come autore, da noi è noto soprattutto per *The Mightiest Machine* (*Aarn Munro il Gioviano*), ma la sua importanza risiede principalmente nel lavoro editoriale svolto in quasi quarant'anni di attività.

Ben Bova, che alla sua morte ha assunto la cura di «Analog», lo ha ricordato (sull'antologia «Analog 9») con queste parole: «John Campbell ha fatto di "Analog" una tribuna d'idee; chiedeva storie che sfidavano il confortevole schema delle fedi di tutti i giorni. Amava le discussioni e le polemiche, perché credeva che in questo modo la gente possa imparare e crescere».

Nella foto, tratta dal numero dell'ottobre 1975 di «Analog», si vede il cratere marziano che il *Mars Nomenclature Working Group of the International Astronomical Union* ha dedicato a John Campbell e a W.W. Campbell, un astronomo di Berkeley.

Un ampio successo di pubblico viene attualmente tributato alla cinematografia di fantascienza. Oltre agli ormai classici festival di Ferrara e Trieste, che si tengono rispettivamente nei mesi di giugno e luglio, sono moltissimi i cicli di proiezioni organizzati da diversi cineclub in collaborazione coi gestori delle sale.

Tra le ultime iniziative in questo senso, dobbiamo ricordare almeno le due serie di film proiettati a Milano lo scorso gennaio, l'una organizzata da Luigi Cozzi e l'altra dal C.M.N.A. (Club Milanese Narrativa d'Anticipazione). Forse sarebbe stato meglio scegliere epoche diverse, per non creare un clima di concorrenza troppo arroventato (che, tra l'altro, pare

abbia portato a poco simpatiche conseguenze legali), comunque è indubbio che gli spettatori milanesi abbiano risposto con la massima simpatia ad entrambi i cicli.

Da segnalare, in coincidenza con le proiezioni, l'uscita di un numero speciale della rivista «La Lanterna Magica», curato da Luigi Cozzi e dedicato appunto al cinema di fantascienza. L'indirizzo per richiederlo è: Cineclub Tevere, via Pompeo Magno 27, Roma.

In Francia è nata una nuova rivista di fantascienza: si chiama «Univers», ha periodicità trimestrale, è curata da Jacques Sadoul (un critico ormai assurto a fama internazionale) e Yves Frémion. Oltre a una buona sezione di saggistica (segnaliamo in particolare, nel secondo numero, un'interessantissima intervista con Cristopher Priest), «Univers» ospita racconti degli autori della giovane leva fantascientifica (Bishop, Ellison, Spinrad, Gerrold, eccetera), il che le conferisce un sapore molto particolare. Mentre andiamo in stampa, attendiamo l'arrivo del quarto numero.

Dilaga in America la polemica su fantascienza «impegnata» e «non impegnata». Robert Silverberg ha annunciato fin dall'aprile dello scorso anno, nel corso di un incontro col pubblico cui partecipavano altri scrittori, di volersi ritirare dall'attività letteraria. Ha cioè deciso di smettere di scrivere, mentre continuerà a curare antologie e a partecipare a riunioni. Motivo del gesto: la scarsa considerazione in cui pubblico ed editori terrebbero il suo lavoro più serio. Secondo Silverberg, oggi i *fans* americani di fantascienza leggono solo *Perry Rhodan* e cose del genere; chi cerca di scrivere seriamente, di portare avanti un certo tipo di discorso, si trova le ali tarpate.

Pare che Silverberg, fino ad oggi, abbia tenuto fede alla promessa e che non intenda affatto ricredersi. Corre voce che anche Barry Malzberg (più noto in Italia come K.M. O'Donnell) abbia deciso di ritirarsi, mentre è certo che Harlan Ellison, infuriato quanto Silverberg, abbia espresso il desiderio di veder bruciati tutti i volumi di *Perry Rhodan.*

È interessante, comunque, notare come la presa di posizione di Silverberg trovi riscontro nella stampa non specializzata. «Newsweek», un settimanale americano a diffusione internazionale, ha dedicato l'articolo di

fondo di uno degli ultimi numeri del 1975 alla fantascienza. Peter Prescott, autore del pezzo, nota che negli ultimi tempi la fantascienza ha conosciuto un successo enorme negli Stati Uniti, e in pratica finisce con l'attribuire la cosa alla mancanza di «impegno» della sf. Ursula LeGuin e Isaac Asimov, intervistati da «Newsweek», hanno espresso l'opinione che la fantascienza non debba cercare di avvicinarsi alla letteratura normale per non perdere il proprio carattere d'originalità.

Asimov, addirittura, ha sostenuto che la fantascienza è un ghetto, e che i giovani autori che cercano di evaderne sbagliano completamente.

L'ultimo numero di «Quadragonoarte», uscito a metà febbraio, è stato interamente dedicato alla fantascienza. Il fascicolo è stato edito in concomitanza con l'inizio di una mostra delle opere di Karel Thole, Philippe Druillet e Jean Giraud (Moebius), allestita a Conegliano. Gli interessanti interventi critici, opera dei più noti esperti ed editori italiani nel campo della fantascienza, forniscono un quadro molto esauriente delle vicende accadute negli ultimi anni al nostro mercato.

Chi fosse interessato a riceverlo, può scrivere a «Quadragonoarte», viale Diaz 10, 31015 Conegliano (Treviso).

Verso la fine di aprile si terrà a Trieste (città, a quanto pare, particolarmente devota alla fantascienza) un incontro-dibattito-conferenza stampa sulla sf, patrocinato dall'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo e organizzato da Giuseppe Lippi. Per l'Italia hanno aderito all'iniziativa Gianfranco de Turris, Riccardo Valla e Vittorio Curtoni, mentre è in predicato la partecipazione di Carlo Pagetti. Si spera inoltre nell'intervento di Robert Silverberg e Ursula LeGuin, che in quel periodo si troveranno in Europa.

INTERVISTA CON HARLAN ELLISON
di Patrice Duvic

Vorrei premettere una breve nota a questa intervista, prima di una serie che la nostra rivista intende pubblicare con continuità. Harlan Ellison è un nome famosissimo in tutto il mondo: ha vinto, coi suoi racconti, diversi premi Hugo; ha curato la celeberrima antologia *Dangerous Visions* (nonché il seguito, *Again Dangerous Visions*), che rimane un caposaldo indiscusso del nuovo corso della fantascienza anglo-americana; è presente con incredibile continuità a dibattiti, incontri, discussioni; ama la polemica, ha il gusto perfido di agitare le acque a tutti i costi, ma con intelligenza; e, *dulcis in fundo,* è un ottimo scrittore e sceneggiatore.

La cosa strana e triste è che in Italia Ellison è praticamente sconosciuto, fatta eccezione per qualche racconto tradotto qua e là e per un'antologia coraggiosamente pubblicata anni addietro da «I romanzi del Cosmo» di Ponzoni (*Paingod and Other Delusions, Dolorama e altre delusioni*). Nonostante ciò, ho voluto scegliere questa particolare intervista, rinunciando ad inaugurare la rubrica con nomi più famosi, perchè mi è parsa di estremo interesse: tratta argomenti vivi, di massima attualità, e li tratta con coraggiosa acutezza. Ne risulta un coerente discorso sull'America e sul mondo d'oggi, sulla violenza, sulla droga.

Spero che Ellison, con le sue dichiarazioni polemiche, riesca a suscitare un dibattito costruttivo fra i nostri lettori; e spero di poterlo ripresentare al più presto su queste pagine come scrittore.

V. C.

Tu sei stato recentemente vittima di episodi d'intolleranza: come ti spieghi l'attuale esplosione di violenza negli Stati Uniti?

Mi chiedi di spiegare ciò che sta succedendo. Io penso che noi raccogliamo ora quello che abbiamo seminato nel corso di due, trecento anni. È la nostra eredità, quella dei regolamenti di conti e delle fucilate all'Ovest, dove *l'unica* risposta era la legge del linciaggio. Negli Stati Uniti

abbiamo e vediamo codificato alla televisione, nei libri, al cinema, nei giornali, il dialogo inarticolato di un colpo in gola. Esiste un vocabolario della violenza che abbiamo stabilito e che risale ai tempi dei *conquistadores.* Penso che tutto ciò ci è tanto connaturato, tanto radicato, che è divenuto un riflesso, per cui si consente letteralmente a dei pazzi di circolare per le strade.

Ma cinque anni fa la situazione era diversa o il fenomeno è caratteristico degli anni Settanta?

Penso che tutto ciò esista in questo paese da molti anni. Negli anni Cinquanta io vivevo a New York e andavo insieme alle bande di giovani. C'era lo stesso genere di violenza. Non vi era alcuna ragione per la violenza degli adolescenti, o perché gruppi di trenta o quaranta giovani si affrontassero nei parchi delle città come eserciti in guerra. Nessuna ragione. Naturalmente so bene che sussistono dei motivi sociologici, ma a parte ciò perché fare cose di questo genere? A mio avviso il fenomeno si può far risalire allo sciovinismo maschile proprio della società occidentale. Provare che si è uomini, provare che si è sessualmente potenti battendosi. Non per nulla i nostri sport più popolari, il *football* americano, l'*hockey,* la box, sono degli sport violenti. Tutto quanto si vede alla televisione, in un modo o in un altro, possiede una dinamica violenta.

Voglio dire che siamo sullo stesso piano di Adolf Heichmann che destina sei milioni di ebrei ai forni crematori. Ecco perché Charles Manson e il tenente Calley sono fratelli: essi non sono che un solo ed unico uomo, sono le due facce di uno stesso dramma. Credo che la molla che spinge un uomo a questo genere di follia, a questo genere di demenza, sia la medesima che ha fatto fare a Calley quello che ha fatto. Il genere di atteggiamento (una morte dell'anima) conosciuto da quegli uomini è il prodotto della vita nel nostro paese. D'altra parte immagino che non si tratti di un fenomeno solo locale. Qui è più appariscente, più commercializzato, gli si fa più pubblicità, ma penso che si possa parlare di sindrome a livello mondiale.

Pensi che non vi può essere soluzione? Che tutto è destinato a sprofondare in questa specie d'apatia?

Siamo come dei *lemmings* che si gettano in mare dall'alto di una

scogliera. Non c'è praticamente nulla che l'uomo possa fare. Eppure... Io comunico. Io scrivo delle storie. Ricevo ogni giorno lettere di persone che mi scrivono di aver letto questa o quella storia, e che ciò ha cambiato la loro vita. La cosa non può che lusingarmi. Ma anche con quel poco di potere di cui dispongo per dire ciò che ho da dire, è come se sputassi controvento. Reich sostiene che noi dobbiamo cambiare radicalmente il modo di concepire le condizioni di vita...

Tu cosa ne pensi?

Sono d'accordo. È la sola possibilità. Non ne vedo altre. In caso contrario siamo condannati. È necessario. Ma come bloccare l'inerzia? Il movimento a valanga di una società che ricerca sempre più in fretta le armi più terribili? In che modo dire alla gente: «Dovete abbandonare il tipo di vita seguito per duemila anni...»?

Ma non è ciò che tu tenti di fare?

Certo, è ciò che tento di fare e... Ma se ci pensassi quando scrivo, sarei un imbecille. Ciò che io voglio fare è soddisfare me stesso dal lato artistico, e se, facendo questo, sono capace di inserire nelle mie opere dei messaggi, ciò in cui credo, allora avrei esaurito questo lato del mio dovere. Ma io parlo in qualità di artista. In quanto uomo ho altri doveri: io devo manifestare, devo vuotare il sacco e fare ciò che devo fare; nella realtà dei fatti questa è un'esistenza completamente schizoide, mentre coloro che non sono degli artisti non hanno di questi problemi...

Bob Silverberg ed io abbiamo avuto numerose discussioni su questo tema, durante le quali ho sostenuto che ritenevo mio dovere utilizzare la fantascienza, utilizzare ciò che scrivo alla stregua di un *pamphlet,* di un testo polemico, di una mossa politica. Che era una letteratura che doveva discendere nelle strade e che preferivo cento volte che una mia storia fosse stampata e distribuita gratuitamente nelle strade piuttosto che guadagnare un milione di dollari facendola pubblicare a 6,95 dollari alla copia, così che la gente non possa acquistarla. Kurt Vonnegut dice che scrive piccoli libri sottili perché sono i soli libri che leggono i generali e che egli vuole colpire i generali, il presidente, i senatori. E Bob Silverberg replica: «No, no! L'arte è la risposta!» Certo, l'arte è una parte della risposta...

Ritengo che la risposta per un artista sia duplice: mettere un messaggio

nelle sue opere ma nello stesso tempo far sì che vi sussista anche dell'arte, in modo che quando il messaggio ha perso il suo significato resta l'arte come una totalità organica autosufficiente, come il *Guernica* di Picasso.

Come giudichi il fenomeno del fandom?

Non molto bene: considero il *fandom* americano terribilmente stupido e... distruttivo. D'altra parte la mia posizione non è isolata: molti scrittori la condividono. Intendiamoci, io non sottovaluto affatto il grande debito che la fantascienza ha verso il *fandom.* Se non ci fossero stati i *fans* negli anni Trenta, Quaranta e Cinquanta a mantenere in vita le riviste, tutto avrebbe potuto scomparire, svanire, sprofondare. Ma penso che, per il fatto che hanno le loro convenzioni, le loro *fanzines,* perché scrivono le lettere, perchè sono la parte visibile dell'iceberg, si presta loro ascolto e si finisce per realizzare ciò che essi vogliono. E ciò che vogliono è il prodotto di quaranta anni di passato. Vedo le loro piccole riunioni che considerano come il centro dell'universo: persone che non hanno mai scritto una parola in tutta la loro vita hanno l'audacia di condannare degli scrittori (basti l'esempio di Philip J. Farmer), succhiandoli come vampiri.

In tutta sincerità, non voglio avere nulla a che fare con i *fans.* Certo, molti autori provengono dal *fandom,* come Robert Silverberg, ma negli ultimi anni ciò non si è verificato: Thomas Disch non ha mai avuto rapporti con esso, Norman Spinrad lo odia profondamente, Ursula LeGuin non è mai stata un *fan.* Naturalmente questo orientamento non piace affatto ai *fans,* ma corrisponde a criteri più genuinamente letterari, tanto che la fantascienza è ormai riconosciuta a livello generale. In realtà la fantascienza è cambiata, ha una qualità di immaginazione che manca totalmente al resto della letteratura americana.

È vero, ma curiosamente il fenomeno si verifica allorché la fantascienza si interessa molto più all'universo interiore, all'introspezione...

Sì, ma io vedo che quando in una storia di fantascienza si entra nella sfera dell'interno di un personaggio che vive in una società futura, lo si utilizza come l'analogo della condizione umana di oggi. È come se nella testa di questo personaggio ci fosse un buco e attraverso esso noi mostrassimo qualche cosa, come su uno schermo di cinema. E si tratta del nostro presente, della nostra società. Ciò non avveniva nella fantascienza

degli anni Quaranta. Io posso leggere e rileggere autori come Jim Blish o Kuttner o Kornbluth e trarne del piacere: tuttavia la qualità della scrittura è inferiore e l'attacco, l'approccio, era più... evasivo.

Oggi, al contrario, noi trattiamo una realtà più dura e credo che la fantascienza lo faccia in un modo nuovo e senza compromessi. Forse noi stiamo seminando un piccolo grano di grande valore, ed ecco perché la fantascienza è un atto rivoluzionario, un atto di pura rivoluzione: essa parla di cambiamenti...

Esiste secondo te un rapporto tra la droga e la fantascienza?

Certamente vi è un legame molto esplicito. Quando si vola, si sogna, si hanno delle visioni, è come leggere fantascienza. Finché esisteranno dei tabù, tutto ciò non si potrà eliminare. D'altra parte i tabù sono connaturati alla società umana, perché gli uomini amano l'ordine, le limitazioni, amano sapere quando possono iniziare a ribellarsi. Osserva uno studente pronto a fare una cosa qualunque: ci sono cose che egli non farà mai, come rientrare nella sua famiglia per cenare guardando la televisione con i suoi genitori. Forse è il contrario, comunque si tratta sempre di tabù. Sono convinto che ogni società costruisce i suoi tabù.

Tu dici: «La società costruisce», ma i tabù non sono più necessari alla società che agli individui?

Sì, forse. Un bisogno a livello di società. Ed è estremamente affascinante scrivere fantascienza ai giorni nostri. Si può trattare questo genere di problemi, prendere le cose che sono tabù oggi e parlarne come se tabù non lo fossero affatto. O fare come se le cose che non sono tabù oggi lo siano domani. È qualcosa che la fantascienza ha sempre fatto, ma credo che al giorno d'oggi noi lo facciamo in un modo più realista. Anche nel momento in cui la fantascienza tende maggiormente verso il fantastico, verso il surreale, curiosamente essa è più realistica di quanto non lo sia mai stata.

Forse perché la realtà non è più quella che era...

È vero: le frontiere tra il fantastico e il reale sono divenute così evanescenti che è impossibile dire... Tu puoi dire: il delegato degli Stati Uniti alle Nazioni Unite è Shirley Temple? Che? Il governatore dello Stato

della California è Ronald Reagan? Che? Che? È come dire che il presidente degli Stati Uniti è Topolino. Capisci, tutto ciò non potrebbe essere più fantastico. È assolutamente incredibile. Siamo nel pieno di una allucinazione. Il presidente degli Stati Uniti ha annunciato che rischiamo uno sconvolgimento della superficie terrestre, che stiamo per fare esplodere una bomba nell'isola di Kamshitka! Che? Che? È fantastico. Non è reale. Hermann Kahn ha detto: perdite accettabili in caso di guerra nucleare: l'85%. Perdite accettabili 85%. Realtà? Accidenti, sì! È fantastico allo stato puro!

Traduzione di Giuseppe Caimmi.

FUMETTI SF: BUCK ROGERS

di Franco Fossati

Buck Rogers, considerato comunemente il primo eroe dei fumetti di fantascienza, ebbe origine da una novella di Philip Francis Nowlan apparsa nell'agosto del 1928 su «Amazing Stories»: *Armageddon 2419 A.D.* Si tratta di un racconto eccellente, ha scritto recentemente Jacques Sadoul, che dal punto di vista delle qualità narrative è molto migliore della media della sua epoca.

Rimasto prigioniero in una miniera di carbone e colpito dalle esalazioni del minerale che lo fanno piombare in catalessi, Buck Rogers si risveglierà solo cinquecento anni dopo, nel 2429, quando una scossa tellurica provocherà una frana che libererà il suo corpo restituendolo alla vita grazie all'aria e alla luce.

In cinque secoli la vita è profondamente cambiata: non solo per le nuove scoperte tecnologiche ma, soprattutto, perché i cinesi hanno conquistato il mondo intero, compresa l'America ridotta alla resistenza armata dei franchi tiratori. Il paese è ripiombato nelle tenebre medievali, ma l'improvvisa apparizione di Buck Rogers nel mondo del futuro imprime una svolta decisiva al conflitto. Egli si fa paladino della resistenza e ben presto tutto il territorio degli Stati Uniti (fatta eccezione per quindici città fortificate che restano nelle mani dei cinesi) viene liberato.

Al suo risveglio incontra e si innamora di una ragazza che diventerà la

compagna fissa di tutte le sue avventure, Wilma Deering.

Continuando in seguito la sua missione di salvatore dell'umanità, Buck Rogers combatterà gli invasori extraterrestri prima d'intraprendere a sua volta lunghi viaggi dentro e fuori il sistema solare.

Il racconto ebbe un discreto successo (un seguito, che consacrava il trionfo dei bianchi, apparve nel marzo dell'anno successivo) e suggerì a John F. Dille, presidente del *National Newspaper Service* di Chicago, l'idea di introdurre la fantascienza nei fumetti.

Dille si mise subito in contatto con Nowlan commissionandogli le sceneggiature per un lungo ciclo di storie, e Richard W. Calkins fu incaricato di disegnarle. L'esordio avvenne il 7 gennaio del 1929 in un piccolo giornale di provincia, ma il successo portò ben presto le storie di «Buck Rogers in the year 2429» (poi, più genericamente, «Buck Rogers in the 25th Century») sui maggiori quotidiani statunitensi, conquistando al personaggio un posto di primo piano nella storia dei fumetti.

Pubblicato in Italia nel 1936-1938 su «La risata» e su «Paperino» (col nome di Elio Fiamma), su «Il nuovo sceriffo» nel 1959, su «Jesebel» nel 1966-1967 e finalmente su «Smack!» nel 1968, non si può però dire che Buck Rogers sia molto noto da noi, nonostante gli splendidi volumi («introdotti» niente meno che da Ray Bradbury) che la Milano Libri ha dedicato nel 1970 alle sue primissime storie. Peccato che la collana non sia continuata perché indubbiamente il primo Buck Rogers è un personaggio, nonostante tutto, notevole, oltre che per i suoi meriti intrinseci, per l'influsso che ha avuto sullo sviluppo del fumetto d'avventure.

La «colpa» di questa disattenzione è soprattutto da cercarsi nei disegni di Calkins, realizzati con uno stile dapprima goffo e sommario, poi più preciso e accurato, comunque nettamente superato oggi e, secondo molti, addirittura inadatto ai racconti di fantascienza, più precisamente quel disegno *charleston,* ingenuo e caricaturale, che allora andava di moda per le strisce comiche.

«Si potrebbe forse ritrovare un qualche valore nel tratto vagamente umoristico», scrisse Claudio Bertieri, ma non siamo convinti che certo tono caricaturale sia il trasparente di una consapevole ironia.

Nonostante la fantasia e la bravura di Nowlan i meccanismi fantascientifici avevano pertanto una ben scarsa verosimiglianza, i personaggi erano spesso caricaturali, le navi sembravano enormi pentoloni... Limite avvertito forse dallo stesso disegnatore che, essendo stato tenente pilota durante la prima guerra mondiale, firmava Lt. Dick W.

Calkins, aggiungendo la sigla A.C.R. (*Air Corps Res.*), probabilmente per dare una patina tecnica ai molti ritrovati avveniristici (propulsori a razzo individuali, cinture antigravitazionali, pistole disintegratrici) presentati via via nelle storie.

Buck Rogers ha comunque aperto la strada alla fantascienza nei fumetti, fornendo stimolanti itinerari e suggerendo decine di mondi da esplorare. Lo stesso impianto «a triangolo» di Nowlan (l'eroe, la fedele fidanzata, il cattivo) subì in seguito soltanto variazioni di scarso conto.

Ma nonostante l'indiscutibile merito di essere stato il precursore, dopo i successi iniziali sarà presto battuto, ad esempio sul piano della verosimiglianza con le moderne attrezzature scientifiche, da altri eroi: Brick Bradford e Flash Gordon.

Perfezionando e migliorando costantemente il suo stile, Calkins disegnò Buck Rogers sino al 1947. Dopo la sua morte le strisce giornaliere passarono a Murphy Anderson (1947-1949), Dworkins (1949-1951), Yager (1951-1958) ed infine a George Tuska che rivoluzionò completamente il personaggio (tanto che un editore italiano presentò alcune sue storie addirittura come quelle di Ted Rogers, fratello del più celebre Buck!) e lo portò avanti fino al 1967, quando l'editore decise di chiudere definitivamente la serie.

TEMI CLASSICI DELLA SF
di Peter Weston

IN VIAGGIO VERSO LE STELLE (1ª parte)
Il decollo

Nel Buon Tempo Antico della fantascienza, un'astronave era costruita nel cortiletto interno di un inventore: una forma a siluro, ampiamente dotata di pinne, oblò, e, nello spazio, abbondanti getti di fiamme di scarico. Il Professore Folle (e la sua bella figlia) saltavano a bordo e partivano, puntando approssimativamente nella direzione di qualunque corpo celeste avessero voglia di visitare. Giocando a rimpiattino con comete vaganti e meteore (a parte i raggi cosmici), potevano qualche volta raggiungere Marte invece di Venere, o commettere qualche altro errore secondario.

Che divertimento!

Ma che vergogna: tutto era così completamente e totalmente errato! Ora che abbiamo veramente il viaggio spaziale, in un certo senso, tutto sembra molto più complicato. Mezzo milione di uomini che lavorano per la NASA, invece del nostro intrepido genio da cortiletto. Non c'è da stupirsi che persino i lettori di fantascienza si siano sentiti vagamente delusi. Dopo tutto, per cinquant'anni ci sono state promesse le meraviglie della pattuglia interplanetaria, i canali e le città in rovina di Marte, forse persino misteriosi alieni in basi segrete sulla Luna. C'è un grande abisso fra tutto questo e le nostre minuscole capsule lunari. Dove sono gli scintillanti transatlantici spaziali di «Astounding Stories», per non parlare dell'*U.S.S. Enterprise?* Che cosa è andato storto?

Prima di tutto, non siamo troppo duri con i nostri scrittori e artisti pionieri. Fecero un lavoro veramente magnifico, operando ben oltre i confini della tecnologia accettata ai loro tempi. Se in genere hanno sbagliato i particolari, si possono ancora dimostrare buoni profeti in molte cose, perché dopo tutto noi viviamo all'inizio dell'Era Spaziale: qualcosa come quello che successe nell'anno 1500, dopo che Colombo ebbe scoperto l'America, ma prima che qualcuno sapesse che farne.

I razzi sono conosciuti da circa un migliaio di anni, ma i concetti basilari

della tecnica del volo spaziale non furono spiegati fino al volgere di questo secolo, per ironia, da un oscuro maestro di scuola russo, di nome Kostantin Tsiolkovski. Costui scrisse a proposito della «caduta libera», delle «stazioni spaziali», e della maggior parte degli altri termini che noi diamo per scontati. Ma ricordate che tutto ciò era ancora materia nuovissima nel 1926, quando la prima rivista di fantascienza, «Amazing», cominciò la propria carriera.

Il volo spaziale era un baluginìo remoto negli occhi di pochi entusiasti, e quasi nessuno scienziato era preparato a considerarne la possibilità. Non faceva differenza il fatto che fosse veramente «possibile» raggiungere la Luna, almeno in teoria, dal giorno in cui Isaac Newton aveva formulato le sue Tre Leggi. Naturalmente la faccenda era un po' superiore alla tecnologia del tempo. Ma persino nel 1957, l'Astronomo Reale britannico poteva ancora proclamare ad alta voce: «Il viaggio spaziale è una pura sciocchezza!»

Se persino gli esperti trovavano l'idea difficile da credere, dovremmo veramente pagare un tributo agli scrittori ed artisti delle prime riviste, perché essi osarono guardare oltre i confini della loro epoca. I loro trionfi sono molto reali. Frank R. Paul, ad esempio, dipinse nel 1929 una superba copertina per «Amazing», raffigurante due pedoni lunari che saltavano nella bassa gravità con tute non troppo dissimili da quelle che gli astronauti dell'Apollo hanno effettivamente indossato.

Il guaio è che la fantascienza è troppo spesso giudicata dai suoi e-sempi peggiori. E la situazione attuale, per quanto riguarda le profezie accurate, è, temo, piuttosto negativa. Nella maggior parte dei casi la fantascienza ha previsto in modo disperatamente sbagliato, ma, almeno, ci si è divertita moltissimo.

Parte della difficoltà, agli inizi, era dovuta al fatto che la gente era troppo pronta a paragonare le astronavi ad automobili o aeroplani, entrambi inventati molto recentemente, rispetto al 1926. Entrambi erano stati spesso costruiti da dilettanti, che lavoravano in officine casalinghe e usavano i propri mezzi, per cui all'inizio ci si poteva veramente costruire la propria macchina o aereo, dargli una spinta e saltarci sopra. Che cosa era più naturale, dunque, della deduzione che le astronavi si sarebbero potute sviluppare allo stesso modo? Un simile «ovvio», ma erroneo, paragone fu applicato anche alle navi del mare, e mi domando quante copertine fantascientifiche furono influenzate dalle dimensioni e dallo splendore della *Queen Mary.*

C'è un dipinto che illustrò «Wonder Stories» nel 1933, e che rappresenta un enorme transatlantico spaziale, completo di file di oblò e piccole fiamme di scarico dietro. La nave gigante sta rollando attraverso uno «stormo» di meteore, e scialuppe di salvataggio sporgono in tutte le direzioni. Sfortunatamente, nessuno di questi paragoni è valido. Gli scrittori, semplicemente, non avevano idea della tremenda quantità di energia necessaria per lasciare la Terra; e non comprendevano neanche i limiti fondamentali di tutti i propellenti chimici.

Ad esempio, Willy Ley buonanima soleva ripetere che se il Saturno V fosse stato spinto da dinamite, non si sarebbe mai staccato dal suolo. I moderni propellenti sono più potenti del TNT, ma anche così sono appena sufficienti a trasportare sulla Luna una minuscola conchiglia. Naturalmente possiamo obiettare che il programma Apollo non avrebbe mai dovuto essere fatto nella maniera in cui fu fatto, ma forse questo è spingersi troppo in là.

Retrospettivamente, quasi tutta la fantascienza sul viaggio spaziale prima del 1960 si è dimostrata erronea. Prendiamo ad esempio un famoso film, *Destination Moon.* Vale ancora la pena di vederlo; per vent'anni ha mantenuto la reputazione di primo dei film «accurati» sullo spazio, perché impegnò Robert Heinlein e Chesney Bonestell come consiglieri-esperti e fece spendere tre quarti di milione di dollari per la simulazione di effetti spaziali Eppure non è realistico. Latente nel cuore di questo finto viaggio, c'è un enorme errore che chiunque può vedere, confrontando l'astronave del film con un autentico razzo della NASA. Per *Destination Moon* è stato usato il siluro fantascientifico standard, completo di pinne d'argento e getti. Non è un razzo a stadi, che è l'unico possibile metodo conosciuto per andare nello spazio. Si suppone che usi una sorta di «propulsione atomica», qualcosa che non esisteva allora e non esiste ora, nemmeno come remota possibilità.

Beh, questo importa poi così tanto?, potreste chiedere. *Era* un gran film, ai suoi tempi. Ma, insieme a *When Worlds Collide,* di pochi anni posteriore, incoraggiò il grosso pubblico ad aspettarsi quelle scintillanti navi spaziali che ho menzionato prima. Essi incoraggiarono una attesa completamente falsa rispetto a ciò che il vero volo interplanetario sarebbe stato.

Non è strano? Perché nel 1950 Robert Heinlein era già uno dei principali scrittori di fantascienza, con al suo attivo una catena di storie collegate tra loro sulla «storia futura», molte delle quali riguardavano la Luna. Infatti,

poco dopo il film, egli scrisse un romanzo breve, *The Man Who Sold The Moon,* che mostrava come si sarebbe potuto progettare nel 1950 un viaggio lunare. È la narrazione, veramente affascinante, del modo in cui il suo eroe, l'astuto vecchio finanziere D.D. Harriman, mette in bancarotta il proprio impero industriale per pagarsi il razzo lunare, in un ultimo grande rigoglio di «libera iniziativa» americana. Perché nel 1950 Heinlein sapeva perfettamente che i giorni dell'inventore casereccio erano finiti, e ci sarebbe voluta una gran quantità di denaro per costruire un'astronave. Eppure pensava ancora che essa potesse essere acquisita attraverso i sogni di un uomo, più che attraverso la massiccia burocrazia statale. I dettagli tecnici della storia sono completamente *esatti,* in netto contrasto con la fantasmagorica utopia di *Destination Moon,* che uscì all'incirca nello stesso periodo. Mi chiedo se ciò fosse voluto, se Heinlein aveva scritto la storia per reazione alle imposizioni di Hollywood.

Quali ne fossero i motivi, l'autore, come la NASA, scelse di dipingere una spedizione gettata allo sbaraglio, lanciata direttamente dalla superficie della Terra, che usava un razzo chimico a cinque stadi, capace di sbarcare sulla superficie lunare solo una minuscola capsula. Assolutamente esatto. Ma poi? Questo è il problema che ha fermato l'attuale programma spaziale. Dopo che si è speso tutto quel denaro per mandare un uomo sulla Luna, dove si va, di lì? Ecco dove gli scienziati della NASA e i *fans* di fantascienza cominciano a borbottare a proposito di un «proseguimento», di «Nuove Frontiere» a lungo termine; ma questo è anche il punto in cui i cocciuti politici cominciano a trasferire i finanziamenti da qualche altra parte.

In *The Man Who Sold The Moon* Harriman se la cavava da solo, ma non si sarebbe mai potuto permettere un ulteriore programma. Heinlein, lestamente, salta il passo successivo, *come tutti gli scrittori di fantascienza fino ad oggi,* e la storia che segue nella serie riprende qualche anno più tardi, con qualcosa come: «...E poi fu fondata Luna City». Il vero problema che il volo spaziale si trova attualmente a dover affrontare è quello di colmare quella lacuna, di trovare ragioni economiche per cui il viaggio interplanetario debba continuare, e modi economici per farlo.

Oppure, come dice Arthur C. Clarke nel suo nuovo romanzo, *Imperial Earth:* «Non possiamo avere il volo spaziale commerciale fin quando non ci saranno fiorenti colonie extraterrestri; e non possiamo avere colonie fin quando non ci sarà il trasporto spaziale commerciale». Ma precedentemente Clarke ha pubblicato un romanzo, che quasi più di ogni

altro ha profetizzato le cose giuste. È apparso nel 1951, ed era intitolato *Prelude to Space.* Qui la nave di Clarke è lanciata da Woomera, ed è un veicolo a due stadi (entrambi riutilizzabili), capace di atterrare come un velivolo tradizionale. Quella nave, il suo «Prometheus», era una predizione esatta della *Space Shuttle* (navetta spaziale). La navetta della NASA è l'attuale speranza portabandiera di tutti gli entusiasti dello spazio. Sarà la prima astronave capace di portare del carico in orbita molto più economicamente di prima. Se il programma verrà annullato, non ci sarà viaggio spaziale umano, almeno nel periodo della nostra vita.

Ad Arthur C. Clarke è stato riconosciuto il merito di aver concepito per primo l'idea dei satelliti per telecomunicazioni, in un saggio pubblicato nel 1946. Con uguale diritto egli può dichiarare di aver originato il concetto della *Space Shuttle.* Ha persino scelto esattamente la data: 1978, ha suggerito in *Prelude to Space,* proprio l'anno pianificato per il programma della NASA. Questa sì che è precisione!

Il suo «Prometheus» doveva trasportare materiali in orbita terrestre, per la costruzione di una stazione spaziale permanente. Da lì si sarebbe costruita, con economia e buon senso, una astronave lunare, per aprire la via verso i pianeti. *Questo* è il modo in cui si conquisterà lo spazio, con lentezza e metodo, non con strabilianti e pretenziosi balzi sulla Luna. Quel magnifico risultato che era il progetto Apollo ha esaurito i fondi e la predisposizione pubblica per il volo spaziale, senza fissare saldamente i nostri piedi sulla via per le stelle. È stato un po' come attraversare l'Atlantico sulla *Queen Elizabeth II,* affondare la nave nel porto di New York e tornare indietro sulla scialuppa di salvataggio. Non molto pratico, a lungo andare!

Attualmente la Luna si può considerare quasi allo stesso modo del Polo Sud all'inizio del secolo: era stato raggiunto, ma con questo? Per cinquant'anni non si sono trovati motivi validi per stabilire basi permanenti al Polo, e vi prego di notare che nessuna di queste è ancora diventata una colonia: non esistono abitanti indigeni nati in Antartide.

O, forse, un altro paragone è quello della scoperta vichinga del Nordamerica, nel dodicesimo secolo. Essi erano avanti rispetto al loro tempo, ma il loro viaggio non fu sfruttato per altri quattrocento anni, e nemmeno dai Normanni. Eppure la Luna sarà la chiave per i pianeti e per le stelle. Sarà sempre fuori discussione lanciare navi direttamente dalla Terra (a meno che si scopra qualcosa di rivoluzionario), ma la Luna ha una bassa gravità e tutti gli elementi di base necessari a spingere più avanti le

esplorazioni nello spazio. Inoltre, il fatto di vivere sul nostro satellite privo d'aria porterà ad una maggior consapevolezza dello spazio, tanto da aumentare la propensione a compiere il prossimo passo avanti.

Isaac Asimov ha detto, nella sua rubrica per la rivista «Fantasy & Science Fiction», che la prova critica per l'umanità è se saremo in grado o no di stabilire una colonia autonoma sulla Luna mentre ne abbiamo ancora la possibilità. Se ce la faremo, egli osserva, col tempo seguirà la conquista dei pianeti. Ma, più importante, avremo una «polizza d'assicurazione» nel caso che l'umanità, qui sulla Terra, riesca finalmente a farsi a pezzi. O che, molto probabile, ricada al mero livello di sussistenza sotto l'impatto della pressione demografica e dell'esaurimento delle risorse.

Solo poche storie di fantascienza vedono la Luna in questo modo, e ancora una volta predominano i nomi di Clarke e Heinlein.

Nel 1955 Clarke scrisse *Earthlight,* un eccellente romanzo realistico, ambientato sulla Luna fra un secolo. Il suo libro offre un'eccitante rappresentazione dei futuri insediamenti, ma con originalità anche maggiore prosegue la discussione dei contrasti che scoppiano fra la Terra e le sue colonie. In *Earthlight* Clarke rivela la vera importanza della Luna come «crocevia» del Sistema Solare, destinato in conclusione ad essere una ricca, giovane nazione che inizierà i primi viaggi spaziali verso le stelle. E, incidentalmente, il libro contiene una delle più belle scene di battaglia spaziale che possiate trovare.

Robert Heinlein, a sua volta, ha dato un attento sguardo alle basi lunari dell'anno 2000. Ci sono, nella serie della «Storia Futura», parecchi racconti particolarmente rilevanti, come ad esempio *Columbus Was a Dope* e *It's Great To Be Back.* Heinlein fu il primo a mostrare che le colonie lunari non dovevano essere necessariamente orribili e squallide basi sotterranee, ma che col tempo avrebbero potuto sembrare più comode dello stesso pianeta madre.

In *The Menace From Earth,* ad esempio, egli osserva che in bassa gravità il volo sarebbe perfettamente possibile. Così gli abitanti di Luna City passano il tempo libero volando nel loro grande serbatoio d'aria, una gigantesca bolla vulcanica nella roccia, con diametro di quasi un miglio. Decollano con ali applicate e realizzano uno dei più vecchi sogni dell'umanità: volare come uccelli. Poi, nel 1965, Heinlein ritornò più seriamente alla Luna, con la versione più dettagliata, fino a quel momento, della colonizzazione lunare. Vide il nostro satellite come un perfetto terreno di sbarco per forzati e malcontenti politici, proprio come i galeotti

furono usati per il primo insediamento in Australia.

The Moon is a Harsh Mistress è il pertinente titolo di questo lungo romanzo, che rende vividamente la società del tutto nuova che si potrebbe evolvere nei «formicai» sotto la crosta planetaria. Anche qui, come in *Earthlight,* le pressioni economiche portano ad un confronto e, alla fine, ad una guerra spaziale; in conclusione la Luna diventa ancora una volta la chiave che aprirà l'intero sistema solare. L'autore ripesca persino un concetto dimenticato da tempo, quello del cannone spaziale di Jules Verne. Quando Verne scrisse, nel 1865, *Dalla Terra alla Luna,* dimenticò per comodità l'involucro atmosferico della Terra, che avrebbe fermato il Columbiad, mezzo fuso, a circa trentacinque piedi dalla bocca del proietto. Ma Heinlein mostra che sarebbe perfettamente possibile usare il cannone spaziale all'altra estremità, dalla superficie senza aria della Luna. Egli usa una «catapulta» elettromagnetica invece del fulmicotone, che dà ai suoi proiettili un'accelerazione leggermente minore del milione di «g» sperimentato dal proiettile di Verne.

Anche così, non si raccomanda il sistema ai passeggeri. Ma un modo altrettanto economico per spedire carichi dalla Luna alla Terra sarebbe l'ideale. Fra l'altro, Heinlein mostra come potrebbe funzionare alla rovescia, costruendo una catapulta simile sulle alte montagne del Tibet o della Cina, molto al di sopra del grosso dell'atmosfera terrestre. Questo potrebbe essere un modo veramente pratico per rifornire le basi lunari, nel prossimo secolo (ho detto: «concetto dimenticato da tempo». Faccio notare che il solito individuo, Arthur C. Clarke, pubblicò un saggio sul «Journal» della *British Interplanetary Society,* nel 1950, intitolato *Electromagnetic Lauching.* Primo ancora una volta!).

Heinlein ritorna per un'ultima volta al nostro satellite in un romanzo altrimenti orribile, *I will fear no Evil.* Qui egli presenta un'idea di Isaac Asimov in forma drammatica: «Adesso guardati indietro, guarda in su, verso il cielo. Anche *quello* è un bambino appena nato. La speranza migliore della nostra razza. Se *quel* bambino vive, la razza umana vivrà. Se lo lasciamo morire, ed è vulnerabile ancora per qualche anno, anche la razza morrà. Abbiamo raggiunto un'*impasse,* non possiamo andare avanti in questo modo, e non possiamo andare indietro, e stiamo morendo nei nostri veleni. Ecco perché quella piccola colonia lunare *deve* sopravvivere. Perché *noi* non possiamo».

Su questo, sembra che i maggiori scrittori di fantascienza siano d'accordo. Ma forse l'ultima parola appropriata viene da Arthur Clarke, nel

suo racconto breve *If I Forget Thee, O Earth.* È ambientato in un remoto futuro, in una colonia sull'altra faccia della Luna; un ragazzino viene portato dal padre a vedere l'antica casa della sua gente.

«Perché nemmeno un po' di calore veniva dalla grande mezzaluna d'argento che galleggiava, bassa sopra il lontano orizzonte, e inondava tutta questa terra di luce perlacea. Era bello, e chiamava il suo cuore attraverso l'abisso dello spazio. Perché non potevano ritornare? Essa sembrava così pacifica, sotto quelle linee di nuvole in cammino. Poi vide che quella parte del disco che avrebbe dovuto essere al buio brillava debolmente, con una fosforescenza maligna. Stava guardando la pira funeraria di un mondo, le conseguenze radioattive di Armageddon».

Clarke ha avuto ragione tante volte; speriamo abbia torto, solo in questa occasione.

Bibliografia italiana

R. A. Heinlein: *The Man who sold the Moon* (*L'uomo che vendette la Luna*), pubblicato a puntate sui «Gialli Mondadori» nel 1953, sta per essere ritradotto sulla nostra rivista.

A. C. Clarke: *Imperial Earth* (*Terra imperiale,* Urania 688, Mondadori, 1976)

A. C. Clarke: *Prelude to Space* (*Preludio allo spazio,* i romanzi di Urania 19, 1953)

A. C. Clarke: *Earthlight* (*Ombre sulla Luna,* i romanzi di Urania, 145, 1975; ristampato su Urania 522, 1969)

R. A. Heinlein: *Columbus was a dope* (*Colombo era uno scemo,* in «L'altare a mezzanotte». SFBC, 1965)

R. A. Heinlein: *The Moon is a harsh Mistress* (*La Luna è una severa maestra,* Urania 445/446, 1966)

R. A. Heinlein: *I will fear no Evil* (*Non temerò alcun male,* Bompiani, 1972)

Nel quinto numero di ROBOT potrete leggere «L'UOMO CHE VENDETTE LA LUNA» di Robert Heinlein in una nuova, fedele traduzione.

[6]Titolo originale: *On the way to the stars: getting off the ground.*
Traduzione di Eddy Masuzzi.

OPINIONI
di Giuseppe Lippi

Fantascienza e letteratura popolare

L'uscita di una nuova rivista di fantascienza non è, e non dovrà essere considerata dagli appassionati, come un fatto casuale, la semplice aggiunta d'una testata nel gruppetto delle collane specializzate. A me sembra che in questo momento varie iniziative (nate senza collegamento tra loro, né intenzioni premeditate) permettano all'appassionato italiano, per la prima volta, di riflettere su alcuni fatti e prendere coscienza di alcuni aspetti molto importanti della fantascienza, ignorare i quali vuol dire comprendere parzialmente – o peggio mistificare – l'originalità e i caratteri del genere che amiamo.

Il principale di questi fatti è, a mio avviso, l'importanza della sf in quanto letteratura «popolare» (o, meglio, «di massa»), proprio nel momento in cui, a cominciare dall'America, giunge al culmine la teorizzazione di una eventuale fusione tra fantascienza e letteratura «generale», e i caratteri del genere vengono sempre più messi in discussione. Di fatto la fantascienza è nata su un tipo di periodico ben noto, il *dime-novel* dei primi del secolo e il *pulp* degli anni Venti e Trenta; fino a un certo segno (che cronologicamente corrisponde agli anni Sessanta) il solo interessamento critico nei suoi confronti non sprezzante né moralistico è venuto dal *fandom* (e quindi dal suo interno); infine, cosa più importante, i suoi autori non sono capitati sulle pagine dei periodici popolari per caso, né per sfortuna personale: essi non erano dei geni incompresi che avrebbero meritato il premio Pulitzer anziché gli esigui compensi di «Amazing,» non erano dei nuovi Dante o Shakespeare costretti sulle riviste da una congiura.

Sebbene in questo tipo di dolce paranoia gli addetti ai lavori e gli appassionati di sf abbiano sempre amato indulgere, io ritengo che sia necessario prendere coscienza d'una diversa realtà, che non solo non sminuisce la grandezza dei pionieri della *science-fiction,* ma anzi la delinea nelle sue autentiche proporzioni; e questa realtà è che gli scrittori

di *pulp* e *dime-novel* erano il prodotto specifico delle condizioni culturali che, nell'ambito della letteratura popolare americana, avevano portato alla nascita stessa del nostro genere. Erano gli uomini adatti a fare ciò che fecero, e cioè un tipo di narrativa (fosse nera, gotica, western o di sf) che aveva assai poco in comune con la narrativa «generale», che possedeva sue proprie esigenze stilistiche, e che dunque in ultima analisi non aveva niente da invidiare al *mainstream,* semplicemente perché rappresentava un'alternativa ad esso, e non una sua degradazione.

Di tutti questi fatti, che si possono riassumere, come ho mostrato, nell'affermare l'importanza della fantascienza proprio in quanto letteratura di massa (e di «consumo»), sia gli appassionati che i critici per troppo tempo non hanno tenuto alcun conto. Essi amavano il loro genere preferito, ma indulgevano, per giustificarsi ai propri occhi, in due atteggiamenti entrambi acritici: il primo consistente nel dichiarare la superiorità della sf (anche sugli altri generi «popolari») in virtù della sua novità di contenuto, ed eventualmente del suo messianismo; il secondo (più recente, ma solo in apparenza più sofisticato) si riassume nell'idea che la fantascienza sia nata come un genere volgare e popolare, ma che poi grazie al cielo si sia redenta, abbia abbandonato la sua vocazione da *pulp* e stia finalmente per ricongiungersi al *mainstream* (sono loro a chiamarlo così, non io!)

Entrambi questi atteggiamenti non hanno coscienza del fatto che molta originalità della fantascienza (originalità *letteraria*) risiede precisamente nei suoi caratteri popolari e «consumistici», omologhi alla formula del *pulp-magazine* e connessi alle sue esigenze di *genere* (nozione sulla quale occorrerebbe tornare con ben maggiore profondità), più che nelle sue eventuali parentele con la letteratura «nobile» (parentele invano ricercate nei vari Huxley e Orwell, e oggi nei Vonnegut, Burroughs o Barth: tutti autori che molto coscientemente e molto giustamente *negano* di fare della fantascienza).

Personalmente non nego che nella storia della sf moderna sia rintracciabile un'evoluzione, e anche un arricchimento progressivo; ma nego che tale evoluzione sia da mettere in rapporto con un riaccostamento del genere al *mainstream,* né che la sua nobiltà possa derivare da parentele dubbie e del resto proclamate solo in senso unilaterale. Respingo pure l'immagine, cui la critica tradizionalista ci ha abituato, di una «crescita» della fantascienza, da una fase d'infantilismo acuto all'attuale pretesa maturità (immagine degna piuttosto d'un testo di puericultura, e a cui, anni

or sono, l'antologista Piero Pienoni sovrappose paradossalmente quella geologica di un Paleozoico, Mesozoico e Cenozoico attraversati dal nostro genere!).

È per tutte queste ragioni che in apertura salutavo l'uscita di una nuova rivista come un fatto da non sottovalutare: giacché, sebbene il tempo dei *pulp* sia passato (né vorrei sembrare rimpiangerlo), la rivista rappresenta il catalizzatore del rapporto tra la sf e il suo carattere popolare.

L'importanza della rivista nella storia della fantascienza è stata recentemente sottolineata per i lettori italiani dal libro di Sadoul uscito presso Garzanti: che, nonostante i suoi forti limiti (si mantiene in una metodologia prevalentemente extraletteraria), ha tuttavia rappresentato un utile spunto di riflessione. Esso ha sottolineato implicitamente la continuità che esiste tra la *scienti-fiction* delle origini e i prodotti attuali, rinunciando a tracciare un a-bisso tra i vari momenti; ha inoltre avuto il merito di relegare al minimo (poche paginette iniziali) la trattazione dei pretesi «antesignani» della sf, e comunque delle parentele nobilitanti, che troppi, nel desiderio di esaltare il genere, fanno risalire senza pudori a Omero e Luciano di Samosata.

L'atteggiamento di Sadoul è giusto e «storicissimo»; egli si rende conto che non ha molto senso accostare Cyrano a E. E. «Doc» Smith, Keplero a Edgar Rice Burroughs, nonostante il fatto che tutti questi autori abbiano fantasticato di viaggi nello spazio. Involontariamente, il collezionista francese ha un'intuizione felicemente letteraria: e cioè che se conta ciò di cui si parla, conta soprattutto *come* se ne parla; e allora risulta fin troppo evidente che nelle strutture narrative (e nelle intenzioni) di Luciano non c'è neppure un'oncia dello spirito di Hugo Gernsback. Ma, per duro che sia, un discorso non dissimile vale anche per «parenti» assai più prossimi: da Verne a Wells a Huxley. La conseguenza di questo punto di vista è che la fantascienza in senso stretto è precisamente quella nata a cavallo dei due secoli, grazie alle strutture della stampa popolare cui s'è accennato, e nell'ambito di un preciso momento dello sviluppo della narrativa «di consumo» americana, e poi inglese e francese; che dunque i meriti e i valori (come i difetti) del genere vanno ricercati entro questi limiti, evitando come anacronistico l'accostamento ai modelli della letteratura «nobile» sia del passato che del presente.

Il codice espressivo della fantascienza, e quello coniato dai generi popolari di massa, merita uno studio a sé, necessario per ogni presa di coscienza e teoria della sf.

Vedremo meglio tra poco alcuni dei caratteri che mi sembrano più importanti nel genere di «operazione narrativa» che mi sta a cuore, e che la fantascienza «classica» ha incarnato con maggior chiarezza; per il momento voglio sgomberare il campo da alcuni dubbi, e portare qualche esempio.

Ho affermato che la critica sulla fantascienza, anche quella proveniente dal suo interno, in molti casi ci ha dato l'immagine di una sf «in crescita», per lo più svalutando il suo periodo iniziale e quello classico degli Anni d'Oro; e che nel tentativo di nobilitare il genere si è cercato comunque di legarlo alle sorti della narrativa «generale». Nel suo famoso *Senso del futuro* (1970), che è una delle cose più convincenti sul piano metodologico finora scritte a proposito della *science-fiction,* Carlo Pagetti delinea uno schema di sviluppo della sf nell'ambito della letteratura americana che non tiene quasi alcun conto dell'originalità o dell'autonomia della fantascienza popolare negli anni Venti, Trenta e Quaranta, se non in negativo. La sua teoria è che la letteratura dei *pulp* rappresenti la degradazione della vena fantastica aperta dal *romance* ottocentesco, passata da Charles Brockden Brown fino ad Hawthorne, e naturalmente Poe.

Con l'inizio del secolo, e l'avvento del *dime-novel,* fino alla nascita delle prime riviste specializzate, avviene a suo giudizio un distacco della vena fantastica dal corpus principale della letteratura americana, il vero e proprio esilio d'una ispirazione – che solo negli anni Cinquanta e Sessanta s'avvia a conclusione, grazie a scrittori come Bradbury (!), ma soprattutto Vonnegut, W. Burroughs e Barth (cioè autori che non fanno della fantascienza ma appartengono, e si considerano schierati, nel campo del *mainstream*). Il solo scrittore «di genere» che Pagetti analizzi compiutamente è Philip K. Dick, mentre la sua predilezione per Sheckley e Pohl mi sembra più dettata dalla sopravvalutazione del filone *sociologico* che dalla comprensione delle esigenze della fantascienza *strictu sensu.* L'equivoco, se posso definirlo in tal modo, dell'analisi pagettiana sta nel fraintendere lo spirito della sf in quanto letteratura «popolare» di massa, e nel porla ancora una volta in relazione ai codici e ai metri di valore di quella che non è più il caso di definire letteratura «maggiore» (*mainstream*)*,* ma semplicemente letteratura ufficiale, la letteratura cioè cui è attribuito un Valore, un'Importanza e un Peso nell'ambito dell'ufficialità culturale.

Oggi alcuni temi fantascientifici toccano anche una parte della letteratura ufficiale (del resto non più soltanto in America), e di

conseguenza scrittori d'ispirazione tutt'altro che popolare se ne servono nei loro scritti: questa operazione non deve indurre a credere, però, in una metamorfosi della fantascienza, e in un suo passaggio di livello; essa riflette un certo interesse per determinati temi, argomenti o moduli narrativi da parte dell'ufficialità letteraria, che eventualmente se ne appropria, ma il prodotto dell'appropriazione resterà in ogni caso un esempio di letteratura ufficiale, e non «popolare». Ecco la ragione per cui giudico scorretta l'immagine di una sf che passa in blocco dal campo della cultura di massa a quello della «rispettabilità» letteraria: questa immagine impedisce di cogliere l'autentica originalità del *genere,* e ne mistifica il rapporto col suo retroterra. Nel caso di Pagetti, la speranza che una generazione di autori come Barth o William Burroughs possa continuare la tradizione fantascientifica, ma a un livello più elevato e culturalmente più stimolante (cioè più vicino ai canoni dell'ufficialità) equivale, se non a un'aspettativa infondata – il che non è ancora possibile giudicare – a una mistificazione retrospettiva del rapporto tra la *science-fiction* e la letteratura americana, rapporto posto in modo subordinato per quanto riguarda la fantascienza, in quanto manca la coscienza di quelli che sono i suoi valori di «genere», sia stilistici, sia narrativi e logici.

Anche nell'ambito degli studi sulla letteratura inglese la situazione non è molto diversa; con la differenza che un libro come *Un Miliardo di Anni* di Brian W. Aldiss è di gran lunga meno interessante metodologicamente, e parecchio prevedibile nei giudizi. Qui non si esita a trattare di Mary Shelley, E. A. Poe, H. G. Wells, Jonathan Swift – e Luciano, Platone e Cyrano, naturalmente! – con gli stessi strumenti analitici con cui si passerà poi a Burroughs, Merritt, o Leinster; C. S. Lewis, Huxley e Orwell vengono messi «in lizza» accanto a E. E. Smith ed Heinlein: niente meraviglia dunque se sono sempre i secondi a «perderci», se l'età dei *pulp* è vista con avvilimento, e il massimo che si riesce a cavare ad Aldiss su alcuni autori di saghe («Doc» Smith, nella fattispecie) sia l'etichetta di «super-scribacchini».

Ne cito un brano: «Gli scrittori riuniti in questo capitolo (*sugli Anni Trenta, n.d.a.*) presentano una sfida reale alla valutazione... Tra le ansietà umanitarie di un Capek e la propensione ai congegni di un Gernsback corrono anni–luce di tradizionale freddezza»: è la prova di quanto Aldiss non afferri la differenza tra Capek e Gernsback se non a livello di semplicistica comparazione, e quindi di duro giudizio nei confronti dello scrittore «disumano» contrapposto all'artista «umanitario». Questo

atteggiamento confusionario e idealistico mi induce a credere che il metodo più «onesto» per tracciare una storia della sf sia davvero quello adottato da Sadoul, che apre il suo libro con le riviste di Munsey e lo chiude sugli ultimi premi Hugo, emarginando (non so quanto consapevolmente) i nomi della «ufficialità» letteraria dalla sua trattazione.

Naturalmente, il metodo sadouliano va integrato con una coscienza letteraria che al nostro (come ho osservato) spesso manca; solo così l'«indipendenza», il valore e l'originalità della *science-fiction* in quanto *genere* popolare potrà venire messo in luce, sfatando il mito della sua necessaria crescita verso i lidi del *mainstream,* e quello delle parentele nobili.

I grandi del passato, come pure i *grossi nomi* contemporanei che fanno della «fantascienza» (ma al di fuori della fantascienza) non sono, beninteso, da respingere come poco interessanti o indifferenti a uno studio del nostro genere; ma il rapporto tra quest'ultimo e la loro opera va fatto tenendo chiaramente presente la natura necessariamente diversa dei risultati cui essi pervengono, e che non possono venir comparati ai risultati (ma spesso neppure agli interessi) dei *professionisti* del genere. Il mio discorso sull'appropriazione da parte della cultura ufficiale di eventuali temi fantascientifici (e, nel caso degli antesignani, la loro «anticipazione») alludeva naturalmente a questo ordine di fatti.

E vediamo finalmente in che cosa può consistere l'originalità della fantascienza in quanto letteratura di massa, in quanto omologa alla struttura delle riviste che l'hanno ospitata al suo nascere: in una parola, come frutto di un *mezzo* quale è stato il *pulp.* Premetto che si tratta di mere indicazioni: il suggerimento a compiere uno studio che, in questo cinquantenario della sf moderna, permetta l'inizio di una sua migliore conoscenza.

Aldiss rimprovera a Gernsback la sua «freddezza»; e una delle obiezioni più di frequente mosse agli scrittori degli anni Trenta (ma anche a quelli dell'Età d'Oro) risiede in un'accusa di inumanità, scarso approfondimento dei personaggi, degli ambienti e psicologie. Questo tipo di critiche, apparentemente «colte», proviene in realtà quasi sempre da un ambito culturalmente mediocre, ed è mossa dal punto di vista di ciò che i sociologi anglosassoni definiscono appunto *mid-cult.* La letteratura «media», che agli occhi del grande pubblico passa per Cultura Importante, ed è alimentata dagli scrittori di grido, dai registi sulla cresta dell'onda, dai vincitori dei premi letterari, eccetera, soffre di preoccupazioni di questo

tipo: la «statura» del personaggio, la «rispondenza» dell'ambientazione, l'«impegno» del romanziere e quisquilie altrettanto amene.

Ma se la cultura media non ha niente a che fare con l'autentica cultura, e costituisce solo il livello «rispettabile» della letteratura di massa, in verità ha poco a che fare con la stessa letteratura «popolare» e con la fantascienza, che appartiene piuttosto al *mass-cult,* ossia al livello decisamente consumistico della letteratura di massa. In tale stratificazione i critici vedono per solito una ripartizione qualitativa, ma a mio avviso sbagliano. La cultura «media», che nel loro specchietto occupa il secondo posto, è davvero l'imitazione, e quindi la degradazione, dell'alta cultura. La letteratura di massa si nutre anch'essa di imitazioni, ma riesce a fare un uso radicalmente nuovo dell'imitato: se il paragone non sembrasse ardito, direi che il rapporto tra letteratura di massa e realtà ricorda quello di un altro grande «imitatore» del nostro secolo, il cinema, che girando la vita produce l'immaginario.

La fantascienza come letteratura di massa, come genere consumistico, ha annientato il personaggio: ma è una conquista, non un limite; ha sconvolto la logica non solo della narrativa realistica, ma della stessa utopia colta; ha scoperto mondi «di cartapesta»: ma è nella cartapesta che essa ha realizzato la sua personale «liquidazione del valore tradizionale dell'eredità culturale», con l'espressione usata da Walter Benjamin.

Parlare con sprezzo della gratuità della letteratura popolare di massa vuol dire fraintendere la sua accumulazione d'una logica alternativa; oggi ciò è frequente, e spesso si indicano come maestri gli attuali scrittori che, pur rimanendo professionisti del genere, scalpitano tuttavia sotto lo sprone di ambizioni «rispettabili».

Alcuni di questi scrittori (Delany, Zelazny, Disch, Ellison, la LeGuin, e non pochi altri) sembrano compiere operazioni di «nobilitazione» nei confronti del genere, e in definitiva «pretendono di soddisfare le esigenze del mercato e la voracità infantile dei loro *fans,* e nello stesso tempo di dar vita a una genuina visione del cosmo. Stretti così fra le morse dell'ambiguità letteraria, vedono frustrate le loro ambizioni artistiche quando, volendo esprimere simboli e significati immanenti, riescono solo a scrivere poco decifrabili allegorie, come *Einstein Intersection* (Delany) e *Lord of Light* (Zelazny)» (Carlo Pagetti, *Il senso del Futuro,* p. 298). E lo stesso Pagetti parla di un irrisolto oscillare fra «arte e consumo» di questa generazione d'autori. L'unico scrittore che mi sembri riflettere sull'originalità della sf in quanto *genere* è Philip J. Farmer.

Perché si è verificata questa svolta nell'ambito della cultura di massa americana? Perché è insorta questa tendenza alla nobilitazione? Il problema è tutt'altro che metafisico, come ben mostra di rendersi conto un altro degli autori più coscienti del genere, Robert Silverberg, nella sua ultima intervista (in «Amazing Science Fiction», gennaio 1976). Rispondendo a una domanda in cui gli si chiede di spiegare la «fuga» degli scrittori della narrativa di genere per tendere al *mainstream,* egli afferma che ciò è spiegabile con mutamenti di carattere generale nella cultura americana, e in quella popolare in modo particolare: «Tutte le arti – tutte le arti popolari – sono diventate incredibilmente più complesse negli ultimi venticinque anni... E nel corso della venticinquennale evoluzione della fantascienza moderna, che io credo sia iniziata subito dopo la fine della guerra, siamo giunti a un'era di sofisticazione e complessità, e forse anche di decadenza».

La «decadenza» di cui parla Silverberg si riferisce alla graduale perdita d'identità della fantascienza in quanto *genere,* e alla sua tendenza a scimmiottare certi modi della narrativa ufficiale? È possibile; ma su un punto Silverberg è reciso: nel l'aver coscienza che la sf è qualcosa di *diverso* – bene o male che sia – dalla lettura «media», quella dei best-seller e dei successi addomesticati.

E oggi? Non intendo affermare che la fantascienza attuale sia «peggiore» di quella degli anni Trenta. Non voglio neppure dar l'impressione di esaltare un filone (quello della *space opera*) *o* di uno stile (quello dei *pulp*) che oltretutto mi sono abbastanza meno familiari della sf più recente. Inoltre, sono convinto che la fantascienza contemporanea non abbia completamente tralignato dalla sua natura di genere popolare, e che sia quindi necessario svolgere delle analisi molto più particolareggiate di questa, isolando ed esaminando momenti ed esempi specifici. Il fondo di questo mio discorso resta perciò, più che il desiderio di polemica, la motivazione di un bisogno: analizzare le strutture della *science-fiction* classica che meglio si prestano a uno studio dei caratteri del *genere* fantascienza.

Il 1926 ha ancora un senso, nel 1976?

Giuseppe Lippi

LIBRI

Robert Silverberg
OLTRE IL LIMITE
Editrice Nord
Pag. 208 – L. 2.500

Il volume della Nord presenta tre romanzi brevi, accomunati da un unico filo conduttore, che si può individuare nell'idea di sopravvivenza dopo la morte, motivo preminente nella produzione più recente di Silverberg. In «Nati con la morte», vincitore del Premio Nebula 1975 e considerato dallo stesso autore tra le sue opere migliori, la presenza delle Città fredde, dove chi sta per morire può chiedere di essere condotto, una volta morto, e sottoposto a speciali trattamenti di rigenerazione, per trascorrere una esistenza d'ombra, si ricollega a quella del rifiuto delle strutture alienanti della società: è preferibile cioè una condizione di semivita, priva della gioia dei sentimenti, ma libera, ad una vita in cui non si riesca a realizzare se stessi. La ricerca accorata del protagonista, che vuole ritrovare la moglie amata nelle Città fredde, è allora destinata a fallire, perché più nessun contatto può esservi con chi ha scelto l'isolamento.

In «Andarsene» il tema della morte come liberazione è strettamente connesso con la «noia» dell'esistenza in uomini ai quali il progresso della medicina consente di vivere ben oltre i cento anni, e che sentono l'inutilità di una vita prolungata al di là dei suoi limiti naturali e che ha già esurito le sue facoltà creatrici. In molte opere di Silverberg compaiono personaggi vecchissimi, mantenuti in vita con continui trapianti d'organi, ma fondamentalmente infelici della loro condizione: l'uomo deve perciò riconoscersi come essere mortale e cercare in un'altra dimensione il luogo della propria sopravvivenza.

Ecco allora la ricerca religiosa, protagonista di «Thomas l'araldo», tra i migliori esempi della riflessione operata da Silverberg sul destino delle religioni tradizionali nel futuro e sulla nascita di nuove sette mistiche in seguito al crollo della civiltà tecnologica.

Una raccolta molto omogenea di racconti assai validi, anche sotto l'aspetto formale e costruttivo.

Giuseppe Caimmi

Autori Vari
UTOPIA E FANTASCIENZA
Giappichelli Editore
Pagine 174 – L. 3.200

I saggi presentati in questo secondo numero delle pubblicazioni dell'Istituto di Anglistica della Facoltà di Magistero dell'Università di Torino vorrebbero mettere in luce alcune modalità di rapporto tra la letteratura fantascientifica e la tradizione.

I primi due saggi («Il viaggio nel tempo» di Nicoletta Neri e «Modi narrativi comparati dei racconti di utopia e di sf» di Valerio Fissore) esaminano aspetti generali del problema, mentre gli altri sono dedicati allo studio di singoli autori (Wells, Golding, O'Brien, eccetera).

Non mi sembra che il volume aggiunga molto alla storia della fantascienza, oltre allo studio di qualche precursore. Inoltre nel primo saggio si citano sì numerosi racconti sui viaggi nel tempo, ma senza nessun criterio – né cronologico, né tematico, né per autore –; i titoli vengono gettati lì alla rinfusa. Tutto sommato lo trovo un testo piuttosto deludente, anche se è interessante che l'università italiana incominci ad occuparsi di fantascienza.

Franco Fossati

Isaac Asimov
LA CHIAVE E ALTRI MISTERI
Fanucci Editore
Pag. 290 - L. 3.800

Questa antologia è la traduzione dell'originale americano *Asimov's Mysteries,* e cioè, grosso modo, «i gialli di Asimov», o anche «i misteri di Asimov». Questo ne rivela già il contenuto: i tredici racconti, scritti lungo un arco di molti anni, dal 1939 al 1967, hanno quasi tutti in comune l'elemento giallistico, che si manifesta però di volta in volta in modo diverso. C'è il giallo spaziale, la cui soluzione è legata a qualche caratteristica ambientale, che è propria al solo luogo del delitto (un pianeta, satellite o altro); c'è il poliziesco deduttivo quasi tradizionale, c'è il giallo sogghignante e senza problemi, alla Spillane, e anche il delitto

perfetto, raffinato e «britannico», un po' alla Hitchcock. E poi ci sono i delitti più o meno perfetti, che maturano nell'ambiente scientifico e accademico, luogo di prestigio e di genio, ma anche di frustrazione, invidia e rancore.

E infine appartengono all'antologia anche alcuni racconti che s'inquadrano più che altro nella definizione di «misteri»: misteri della natura, prodigi, che non hanno però niente in comune col classico «giallo».

Del resto Asimov non è nuovo a questa forma di narrativa: fondatore del *science-fiction mystery* (giallo fantascientifico), ha scritto due romanzi (*Abissi d'Acciaio* e *Il Sole Nudo*) e un ciclo per ragazzi (*Lucky Starr*), basati proprio sulle vicende di investigatori alle prese con delitti impossibili. Senza contare che l'elemento giallistico compare anche in molte altre sue opere.

In complesso questo nuovo genere narrativo si è rivelato doppiamente affascinante, e avvince sia per la *suspense* che per la geniale costruzione di ambienti fantascientifici. Inoltre il messaggio progressista e umanista di Asimov ne fa qualcosa di superiore, nei suoi esempi più riusciti, al semplice giallo e alla semplice fantascienza.

Eddy Masuzzi

il libro del mese

Jacques Sadoul
LA STORIA DELLA FANTASCIENZA
Garzanti Editore
Pag. 390 – L. 2.000

La rinascita di un interesse critico verso la fantascienza ha fatto seguito in Italia all'eccezionale boom editoriale esploso da qualche anno, coinvolgendo, e questo è senza dubbio il fenomeno più interessante, anche vasti settori della critica non specializzata. Solo pochi anni fa la pubblicazione presso un editore «normale» di una storia della fantascienza sarebbe stato un avvenimento fuori del comune, e se oggi l'opera del Sadoul è potuta apparire presso la Garzanti è segno che sono fortunatamente lontani i tempi bui nei quali la fantascienza era relegata in un ghetto deprimente.

Il libro del Sadoul non pretende di essere, per esplicita ammissione

dell'autore, un testo critico completo ed esauriente, ma solo un utile punto di partenza per ogni ulteriore approfondimento. In realtà, leggendolo, si ha l'impressione di essere davanti più ad un'opera autobiografica che ad un trattato impostato criticamente, e ciò perché l'autore, con simpatica onestà, segue spesso il gusto personale nella scelta delle opere da citare, per cui non ci si dovrà stupire di alcuni suoi giudizi.

Nella prefazione, che è la parte criticamente più rilevante, vengono esposte alcune convinzioni discutibili, tra cui quella secondo la quale il fantasy farebbe parte della fantascienza (tanto che nel libro si parla anche di Lovecraft e di Tolkien), mentre sul problema ormai logoro dei precursori, Sadoul adotta una linea di compromesso, accettandone solo pochi. Più correttamente, da un lato evita di dare una definizione conclusiva sulla fantascienza, sia per la difficoltà insita nel compito sia perché esula dai suoi compiti di «cronachista»; dall'altro pone come data d'inizio del suo panorama il 1911 (anno di pubblicazione del romanzo di Hugo Gernsback *Ralph 124C41*), considerandola niente più che una comoda ipotesi di lavoro e liquidando come semplicistica la tesi dell'Aldiss che vede nel *Frankenstein* (1817) di Mary Shelley la nascita della fantascienza moderna.

Il volume è di lettura piacevolissima e indubbiamente assai utile per la grande quantità di opere citate (di cui molte irreperibili), delle quali quasi sempre viene steso un riassunto della trama. Completano l'edizione italiana, che è stata curata dalla redazione dell'Editrice Nord, un articolo di Riccardo Valla sulla fantascienza in Italia e una bibliografia italiana delle opere citate nel testo.

G. C.

CINEMA
di Giovanni Mongini

Monster movies (1)

La cinematografia di fantascienza esiste da quando, in pratica, è nato il cinema stesso. Le prime immagini a carattere fantastico risalgono al 1898: furono opera di Georges Meliés e, senza alcun dubbio, la prima opera veramente degna di tale nome fu il famoso *Dalla Terra alla Luna,* appunto di Meliés, liberamente tratto dall'omonimo romanzo di Jules Verne e da *I primi uomini sulla Luna* di Herbert George Wells. Continuando nel novero delle date storiche, possiamo tranquillamente citare il 1925 come l'anno della nascita del primo film di «mostri», *Mondo perduto,* tratto dall'omonimo romanzo di Sir Arthur Conan Doyle, più famoso per essere il creatore dell'immortale detective Sherlock Holmes. Un'altra data da ricordare è il 1933, l'anno dell'ormai celeberrimo *King Kong,* e il 1950, quando appare il primo, vero film spaziale a colori: *Uomini sulla Luna.*

La fantascienza cinematografica può essere tranquillamente divisa in vari generi. Alcuni di essi hanno caratteristiche proprie ed uniche e seguono, generalmente, canoni fissi sia di trama, sia di intendimenti; altri presentano sfumature diverse. Solo pochi film (più che altro recenti) possono collocarsi in categorie tutte particolari dove, addirittura, si sfugge al vero e proprio carattere fantascientifico.

Se la parola «fantascienza» dovesse essere interpretata letteralmente, non dovremmo parlare del primo genere di cui ora tratteremo, i film «di mostri», perché essi, pur avendo una prerogativa fantastica tutta loro, sfuggono ad ogni vera regola scientifica; ma se, invece, consideriamo il vocabolo nella migliore interpretazione di «fantasie scientifiche», ecco che i *monster movies* possono essere accolti e trattati con assoluta tranquillità. Per essere scrupolosamente precisi, negli Stati Uniti questi film non hanno una vera e propria collocazione nel genere, ma vengono considerati puramente e semplicemente per quello che sono, film «di mostri»; solo in Italia entrano tutti assieme nello stesso calderone.

Comunque sia, come abbiamo detto all'inizio, la prima pellicola sui

mostri preistorici fu opera di Willis O'Brien. Dal punto di vista degli effetti speciali, i suoi mostri erano modellini rivestiti di gomma con un'anima di legno, snodabili, che si potevano muovere fotogramma per fotogramma. In altre parole, ogni singola immagine conteneva un impercettibile movimento dell'animale che continuava nella sequenza successiva. Il passo del 35mm., il formato, cioè, delle normali pellicole cinematografiche, è di 24 fotogrammi al secondo, il che vuol dire che a O'Brien occorrevano 24 fotogrammi per ottenere un secondo di movimento: ci si può rendere conto della difficoltà e della lunghezza del procedimento. Il film *Mondo perduto* riprendeva quasi testualmente l'opera omonima di Sir Arthur Conan Doyle dove, in un acrocoro dell'Amazzonia, è sopravvissuta una fauna preistorica: i componenti la spedizione riescono a catturare un brontosauro vivo e a portarlo a Londra, ma la gigantesca bestia fugge e semina il panico nella città, allontanandosi poi, incolume, lungo il Tamigi.

Il risveglio del dinosauro.

È evidente che il film costituisce la prima, sicura premessa al gigantesco colosso che sta per arrivare e che approderà sugli schermi di tutto il mondo nel 1933. L'idea di ingigantire uno scimmione per farne il protagonista assoluto di un film fu opera di Merian C. Cooper, che non aveva ancora trovato modo di realizzare il progetto poiché i dirigenti della R.K.O. lo trovavano troppo costoso. L'incontro casuale tra Cooper e O'Brien fu la fortuna per entrambi: assieme all'amico-regista di Cooper, Schoedsack, decisero di girare una bobina di prova, per la precisione quella dove King Kong getta in un baratro gli uomini aggrappati ad un tronco. La prova fu considerata soddisfacente dai dirigenti della produzione, ed i tre si misero al lavoro per realizzare il film.

O'Brien, con l'aiuto dei suoi collaboratori, i fratelli Delgado, fabbricò i modelli utilizzando uno scheletro di acciaio sul quale veniva colato del lattice; costruirono, inoltre, per esigenze di scena, la testa, la mano ed un piede di King Kong in grandezza naturale, inoltre due busti dello

scimmione alti circa mezzo metro e del peso di cinque chili ciascuno e, nello stesso modo, due modelli completi, poi un busto in grandezza naturale. Per ricoprirlo occorsero quaranta pelli d'orso e sei uomini all'interno, addetti alla manovra.

Un altro problema fu costituito dagli effetti sonori. Per ottenere il ruggito di King Kong, per esempio, fu abbassato di un'ottava il ruggito di un leone registrato all'incontrario, fu battuta una mazza di tamburo sul petto del regista, mentre dietro la schiena gli veniva piazzato un microfono sensibilissimo: in questo modo si ottenne il suono di Kong che si batte il torace. La pellicola necessitò, per il vero e proprio «si gira», di cinquantacinque settimane, ma erano già occorsi molti mesi per arrivare al risultato voluto.

La storia, ormai famosa, è presto detta. Un regista cinematografico (Robert Armstrong) ed un esploratore (Bruce Cabot) assumono una ragazza (Fay Wray) per andare a girare un film in Malesia. Gli indigeni, padroni dell'isola dove gli esploratori approdano e che è tagliata in due da un gigantesco e misterioso muro, vogliono sacrificare la ragazza al loro enigmatico dio Kong, che si rivela essere un gigantesco scimmione che vive dall'altra parte della barriera assieme ad una sopravvissuta fauna preistorica. Catturato ed addormentato il gorilla grazie ai gas soporiferi, esso viene portato a New York per essere presentato al pubblico, ma il gigantesco animale fugge devastando la città, afferra una donna credendola Fay Wray e poi la getta nel vuoto (scena tagliata in Italia); quindi, con la ragazza che cercava tra le mani, si arrampica sulla cima dell'*Empire State Building* per poi essere abbattuto dall'aviazione.

Furono girate molte scene che non vennero inserite nel film come, per esempio, quella del ragno gigante che divora i marinai caduti nel burrone; lo spogliarello al quale King Kong sottopone la ragazza, strappandole gli abiti di dosso o, anche, la scena di Kong che mangia un uomo. A tutta prima si era pensato di far morire il gigantesco scimmione sullo *Yankee Stadium* e, addirittura, la sequenza finale era già stata disegnata ma soluzione più saggia fu quella di farlo apparire, imponente e dominatore, dall'alto del più grande albero che la giungla umana poteva offrirgli.

Il mito della bella e della bestia che tante, troppe volte, verrà sfruttato in seguito, è qui alla sua prova migliore: come è stato presentato in questo film, non lo sarà mai più con tanta raffinatezza. L'unica eccezione è rappresentata dal *Mostro della laguna nera,* di cui avremo modo di parlare. Le scenografie della giungla, le immagini quasi demoniache dove

appare la creatura, l'inferno dove essa si muove sono realizzate volutamente in modo da sembrare quadri, tanto sono irreali.

Quanto abbiamo detto dovrebbe definitivamente smentire la ridicola diceria che King Kong fosse un attore travestito. In realtà solo la sequenza di King Kong che sale sul grattacielo richiese un attore: vennero, infatti, costruiti ventisette King Kong, tra totali e parziali. È di questi giorni la notizia di una riedizione a colori e su grande schermo, addirittura da parte di due case di produzione, dell'ormai storico gorilla.

La carriera cinematografica di Kong non termina qui: continua, infatti, l'anno seguente, con *Il figlio di King Kong,* sempre per la regia di Schoedsack e la collaborazione di Cooper, con gli effetti speciali di O' Brien. Si tratta di un ideale ma infantile seguito del primo film dove il regista Denham, perseguitato dai creditori che vogliono da lui i danni che il gigantesco scimmione ha provocato, torna nell'isola per trovare un tesoro nascosto. Oltre al tesoro trova un piccolo (si fa per dire) gorilla bianco che lo aiuta nella sua ricerca e che, addirittura, lo salva dal terremoto che sconvolge l'isola facendola inabissare. Il buon scimmione, infatti, solleva il corpo del regista sopra le acque fino a che una barca non giunge a salvarlo, dopodiché scompare tra i flutti portando con sé il tesoro.

Il film, pregevole per gli effetti speciali, è nel complesso molto infantile, come lo è la terza pellicola di questa ideale trilogia, *Il re dell'Africa* del 1949, sempre di Schoedsack, per cui O' Brien vinse l'Oscar per gli effetti speciali. Anche qui la storia è molto semplice: una bimba di sette anni vive insieme al padre in una fattoria del Congo e ha per amico un piccolo gorilla chiamato Joe. Dieci anni dopo sia l'uno che l'altra sono cresciuti; un giorno capita una spedizione giunta in Africa per catturare animali feroci da esibire in uno speciale *night club* che verrà allestito in America. Il capo della spedizione offre alla ragazza un contratto per lei e per il gigantesco animale e se li porta negli Stati Uniti, dove costituiscono l'attrazione principale dello spettacolo. I due sentono nostalgia della loro terra. Quando, una notte, tre avventori fanno ubriacare la gigantesca bestia, che devasta il locale, la polizia dà l'ordine di abbattere il gorilla, ma il proprietario del *night* organizza la fuga per imbarcare i due; durante l'avventuroso percorso, Joe salva dei bambini di un orfanotrofio in fiamme e così, sani e salvi, essi possono raggiungere la loro terra.

Anche qui, come si vede, il tema è piuttosto leggero, ma O' Brien raggiunge il vertice della perfezione, aiutato anche da un giovane e promettente allievo: Ray Harryhausen, che in seguito perfezionerà il

metodo di animazione che chiamerà *Dynamation*

Nel 1967, infine, King Kong conosce una seconda giovinezza nel film *King Kong, il gigante della foresta,* una pellicola giapponese a colori opera del prolifico regista Ishiro (o Inoshiro) Honda, dove lo scimmione combatte un suo omonimo e metallico avversario. Appena giunto in Italia, e quindi praticamente sconosciuto, è il film *Godzilla contro King Kong,* dove la creatura di Cooper combatte contro il famoso drago giapponese e vince nella versione americana, mentre viene sconfitto in quella giapponese: singolarissimo esempio di «tifo» di puro stampo nazionalistico fantascientifico.

Come era logico immaginare, molti imitatori presero ad esempio il personaggio del gorilla gigantesco. Fra i più penosi ricordiamo il regista Sam Newfield con *La sfida di King Kong,* che narra la storia di una lotta tra un gorilla bianco ed uno nero. Nel 1961 John Lemont gira *Konga* che appare all'epoca in Italia in bianco e nero, per venire più tardi ripubblicato a colori. Qui, a causa di un esperimento, uno scimpanzé diventa un gigantesco gorilla devastatore; è un'altra penosa prova sul tema.

Una scena da *Il re dell'Africa,* ultima pellicola dell'ideale trilogia dedicata a King Kong.

A capo del filone dei film di mostri preistorici, invece, troviamo una pellicola del 1953, con cui debutta alla regia Eugene Lourié: *Il risveglio del dinosauro,* realizzato con la stessa tecnica di animazione da Ray Harryhausen e ispirato, per alcune sequenze, ad un racconto di Ray Bradbury. Il gigantesco dinosauro, rimasto dai tempi primevi imprigionato nel ghiaccio poi scioltosi per una esplosione atomica e che devasta il mondo civile, divenne, all'epoca, un tema classico e praticamente obbligato. Per il fatto di essere stato il primo a trattare il tema, il film ebbe un largo successo che, ai nostri tempi, appare ampiamente ingiustificato ma pur sempre scusabile. Se, infatti, il soggetto presenta a suo vantaggio momenti di buon effetto come quello, ad esempio, del gigantesco animale che attacca e distrugge un faro, a suo

discapito dobbiamo dire che i trucchi di Ray Harryhausen sono di effetto assai minore di quelli usati da O'Brien nelle sue pellicole precedenti. La trama è ingenua e in alcuni punti persino assurda, sorretta, peraltro, da un ottimo commento musicale che, appunto perché tale, rende ancora più ridicole le scene drammatiche.

Valga per tutte il fatto che, ad un certo punto, gli uomini perdono di vista il dinosauro che pure ha già devastato interi quartieri della città di New York; al contrario, appare interessante la scena della sua morte all'interno di un ottovolante. A questo proposito è bene ricordare che Harryhausen fu costretto, per contenere i costi di produzione, a girare le scene degli effetti finali con una sola macchina da presa e fece stampare in seguito molte scene alla rovescia, per far credere una angolazione diversa di ripresa.

Ciononostante, malgrado tutti questi difetti il film conobbe un colossale successo di pubblico ed aprì la strada ad altri film del genere. Questo basta, quantomeno, perché la pellicola sia degna di essere citata.

Assieme a King Kong, un'altra creatura mostruosa, come lui sfortunatamente innamorata, raggiunse negli anni Cinquanta il successo di pubblico ed entrò di prepotenza nel novero dei «mostri migliori dello schermo». La creatura della laguna nera, infatti, protagonista di tre pellicole, era ottimamente realizzata sia dal punto di vista tecnico, in quanto un ottimo subacqueo indossava una costosissima tuta di gomma, sia, soprattutto, dal punto di vista... umano. Se, a differenza del suo illustre predecessore, il *gillman* (questo il suo nome in inglese) aveva dimensioni praticamente normali, bisogna dargli atto di una maggiore credibilità e raffinatezza di movimenti.

I tre film che trattarono di lui sono, nella traduzione italiana: *Il mostro della laguna nera, La vendetta del mostro* e *Terrore sul mondo*. Nella prima pellicola una spedizione scientifica giunge in una semisconosciuta laguna dell'Amazzonia (in realtà le scene furono girate in studio dove fu ricostruita, acqua compresa, la famigerata laguna) e qui vi scopre il mitico superstite di un'epoca primitiva: l'incrocio fra l'uomo e il pesce. Il mostro decima, a poco a poco, la spedizione, per poi essere preso a fucilate dai superstiti e scomparire in mare.

Più forte dell'evoluzione, come viene dichiarato nel secondo film, esso torna sugli schermi per essere catturato e portato in un acquario della Florida dal quale fugge e scompare, nuovamente ferito, in mare. Nella terza ed ultima pellicola della serie, il mostro viene catturato, ferito

gravemente e reso adatto a respirare sulla terra. Imprigionato, riesce a fuggire e si dirige verso il mare, che ora non rappresenta più la sua vita ma la sua morte.

Regista delle prime due pellicole è quel colossale autore di film di fantascienza che fu, e che probabilmente sarebbe ancora, Jack Arnold. È proprio di questi ultimi tempi il colossale successo che le sue pellicole, una volta ignorate, conoscono in Italia: solo oggi si è scoperto che Arnold non è un semplice autore di film di fantascienza e di mostri, ma che trasfonde in essi un sentimento e sensazioni che furono, e restano, uniche nel genere.

La terza pellicola fu girata da un «allievo» di Arnold, Sherwood, perché il regista era già contrario a girare il secondo episodio e si rifiutò tassativamente di girarne un terzo.

Gli interpreti di questi film sono tre veterani del genere, che in quell'epoca girarono molte pellicole a carattere fantascientifico: nel primo episodio Richard Carlson, nel secondo John Agar e nel terzo Jeff Morrow.

Alcune sequenze, specie nel primo episodio, senza alcun dubbio il migliore, sono rimaste basilari, come, per esempio, la scena dove la ragazza nuota nella laguna e sotto di lei, a pochi metri, in perfetto sincronismo, nuota la creatura, creando, nell'insieme, quasi una danza d'amore. Oppure le bellissime scene iniziali della nascita del nostro pianeta, e quelle finali dove il mostro, rapita la ragazza, si prepara ad averla in una sorta di grotta che pare molto simile a quelle dove venivano celebrati i riti pagani. Le bellissime scene subacquee sono state girate a Silver Springs, in Florida.

Sempre in un acquario della Florida furono girate le scene del secondo film, in mezzo a pescecani e a una tartaruga che si era follemente innamorata del costume dell'uomo-pesce, tanto da smangiucchiarselo. Fu necessario istruire appositamente un uomo della troupe affinché tenesse a bada la tartaruga... innamorata.

Contrariamente a quanto si è portati a credere, i film di Jack Arnold non furono girati in regime di stretta economia, anzi devono considerarsi, per l'epoca, pellicole abbastanza costose, dato il genere: dai sette agli ottocentomila dollari.

Altre epoche e altri mostri ci attendono ma, in verità, pochi di essi riusciranno ad eguagliare i due più grandi della storia del cinema.

Nel prossimo numero saranno pubblicate le schede relative ai film.

nel prossimo numero

Abbiamo acquistato molti, moltissimi racconti. Non sappiamo più dove metterli. Girano pigolando in redazione e chiedono di essere pubblicati.
In considerazione di questo tragico fatto, visto il comma 03 del Nuovo Regolamento Galattico, siamo lieti di comunicarvi che nel prossimo numero, salvo incidenti, catastrofi o peste bubbonica, avremo l'onore di pubblicare:

LA MORTE E IL SENATORE, di Arthur C. Clarke, ovvero come andarsene da questo mondo rifiutando l'aiuto della tecnologia.
PIÙ' IN BASSO DEGLI ANGELI, di Algis Budrys, dove si discute se Dio sia davvero contento di essere Dio.
UNA NOTTE, di Kris Neville, storia triste, strana e ammaliatrice di un malinconico slittamento temporale.
SECONDA NASCITA, di Lino Aldani, in cui il protagonista incontra la Gigantessa e se ne lascia sedurre.

Inoltre potrete trovare, nelle nostre arzille pagine, le consuete rubriche che vi diranno tutto, ma proprio tutto, sul mondo della fantascienza:

un gustoso RITRATTO DI ARTHUR CLARKE con tanto di fotografie;
una solenne INTERVISTA CON GORDON DICKSON, il re dell'avventura spaziale;
un ineffabile servizio su NEMBO KID, l'extraterrestre con qualcosa in più;
un fantasmagorico articolo sui PIANETI STRANIERI
e tutte le altre cose che avete trovato in questo numero, e magari anche qualche sorpresa sparsa qua e là.
Saremo in edicola dal 25 aprile.